ストリートファイターコレクション 公式ガイドブック THE ULTIMATE ARTS

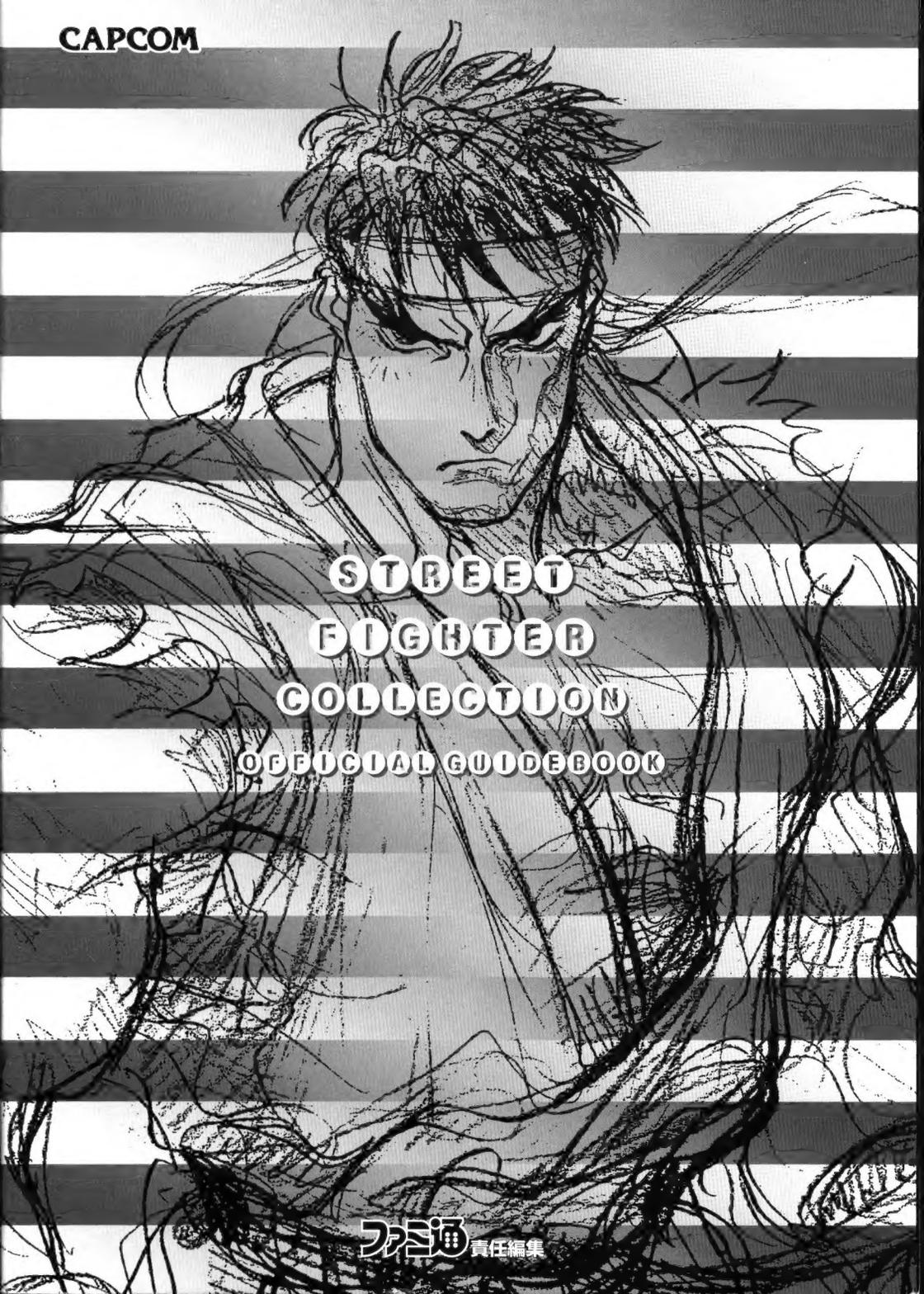
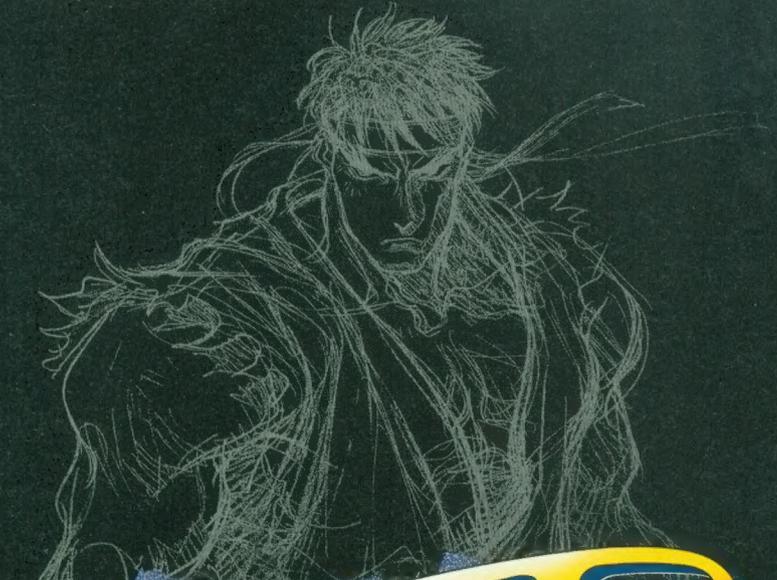
CAPCOM ファミ通

ASPECT

STREET FIGHTER COLLECTION

ストリートファイターコレクション 公式ガイドブック

THE ULTIMATE ARTS

ファミ通責任編集

CAPCOM
STREET
FIGHTER
COLLECTION
OFFICIAL GUIDEBOOK
ファミ通責任編集

STREET FIGHTER
COLLECTION
ストリートファイターコレクション
公式ガイドブック
THE ULTIMATE ARTS

CONTENTS

SECTION1
ストリートファイターコレクション 共通基本システム・基本テクニック解説

共通操作――4
『ストリートファイターコレクション』基本テクニック――6

SECTION2
スーパーストリートファイターII

ゲームシステム解説――10
キャラクター別攻略
リュウ――12
ケン――14
春麗――16
ガイル――18
ブランカ――20
ザンギエフ――22
ダルシム――24
E.本田――26
T.ホーク――28
フェイロン――30
キャミィ――32
ディージェイ――34
バイソン――36
バルログ――38
サガット――40
ベガ――42
『ストリートファイターコレクション』のひ・み・つ――44

SECTION3
スーパーストリートファイターIIX

ゲームシステム解説――46
キャラクター別攻略
リュウ――48
ケン――50
春麗――52
ガイル――54
ブランカ――56
ザンギエフ――58
ダルシム――60
E.本田――62
T.ホーク――64
フェイロン――66
キャミィ――68
ディージェイ――70
バイソン――72
バルログ――74
サガット――76
ベガ――78
豪鬼――80
スパIIキャラクター解説・リュウ／ケン――82
春麗／ガイル――83
ブランカ／ザンギエフ――84
ダルシム／E.本田――85
T.ホーク／フェイロン――86
キャミィ／ディージェイ――87
バイソン／バルログ――88
サガット／ベガ――89
『ストリートファイターコレクション』のひ・み・つ――90

SECTION4
ストリートファイターZERO2'

ゲームシステム解説――92
キャラクター別攻略
さくら――96
リュウ――98
ロレント――100
元――102
ダルシム――104
ザンギエフ――106
春麗――108
ケン――110
バーディー――112
アドン――114
ソドム――116
ガイ――118
ナッシュ――120
ローズ――122
サガット――124
ベガ――126
豪鬼――128
ダン――130
殺意の波動に目覚めたリュウ――132
キャミィ――134
EXプレーヤー解説・リュウ――136
ケン――137
春麗――138
ダルシム――139
ザンギエフ――140
サガット――141
ベガ――142
真・豪鬼――143

SECTION 1

共通基本システム・基本テクニック解説

●表記の解説

●技のコマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、コマンドの左右が逆になります。

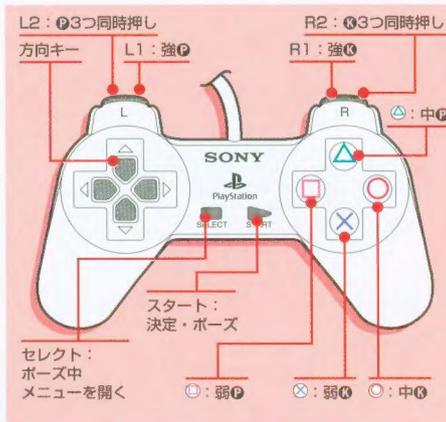
●コマンドの矢印は方向キーの入力方向と順序を、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンをそれぞれ表わします。

●PSはプレイステーションを、SSはセガサターンをそれぞれ表わします。

『ストリートファイターコレクション』共通操作

コントローラー 各ボタン割り当て

下の図は、PS版とSS版のボタン初期設定。『ストII』シリーズの特徴である、弱～強のⓅとⓀの計6つがそれぞれのボタンに割り当てられているほか、ひとつのボタンで弱・中・強のⓅまたはⓀ3つが同時押しできる、便利なボタンも配置されている。なお、同時押しボタンはSS版のみ『ストリートファイターZERO2'』だけでしか使用できないので注意すること。これらのボタンは、コンフィグ画面で好みの配置に変えることもできるので、自分の使用するコントローラーに合わせて設定しよう。

通常技

ⓅとⓀの2種類の攻撃が、それぞれ弱・中・強の3段階で設定されている。また、ゲームやキャラクターによっては、敵との距離で技が変化するものもある。

基本的に、弱攻撃は威力が低いがスキが小さく、連打が可能。反対に、強攻撃は威力は高いものの、スキは大きく、まず連打は利かない。中はその中間的な性質を持っている。

立ち攻撃

➡自分が立っている状態で出す攻撃。いくつかの例外を除き、後述の「立ちガード」で防ぐことが可能。遠近による技の変化は立ち攻撃に多い。

しゃがみ攻撃

➡立ち攻撃の逆で「しゃがみガード」しないと防げない技。また、ほとんどすべてのキャラクターのしゃがみ強Ⓚは、ヒット時に敵を転倒させる。

移 動

方向キーを、⬇要素以外の任意の方向へと入力することで、前進、後退、垂直ジャンプ、前方ジャンプ、後方ジャンプが可能。敵に近づきたいときや、間合いを離したいとき、敵の攻撃を回避したいときに使用する。また、キャラクターによっては、方向キーだけでなく、特殊技や必殺技を移動手段として用いることもある。

前進・後退

➡敵との間合いを詰めたり、離したりするための手段のひとつ。なお、後退は、敵が攻撃してきた場合、自動的に「立ちガード」に変化する。

ジャンプ

➡前方ジャンプは敵の攻撃を避けつつ前進したり、連続技を狙うときに使用する。敵から一気に間合いを離したいなら後方ジャンプだ。

ガード

敵が攻撃しているときに、⬅または↙に方向キーを入力すれば、通常技なら完全にガード、必殺技ならわずかなダメージでやりすごせる。基本的に、ジャンプ攻撃には⬅に入力する立ちガード、地上攻撃には↙に入力するしゃがみガードだ。ただし、なかには地上攻撃なのに立ちガードしかできない技や、ガード不能の「投げ技」なども存在する。

立ちガード

➡おもに、敵のジャンプ攻撃をガードするときに使用。一部の特殊技には、立ちガードしないと防げないものもあるので注意しよう。

しゃがみガード

➡敵が地上にいる場合は、ほとんどがこれで防げる。防げないのは、しゃがみガード不能技、ジャンプ攻撃、投げ技の3種類だ。

投げ・つかみ

敵に接近したあと、方向キーを⬅または➡に入力しながら中Ⓟや強Ⓟなど（キャラクターにより異なる）を入力したときに成立する技のこと。この技を使う最大のメリットは、ガードでは防がれないという点だ。与えるダメージは技によって変化するが、ほとんどが中攻撃を当てたとき以上のダメージが期待できる。ガードの固い敵に使おう。

投げ

⬅キャラクターによって間合いが違うので、その間合いを覚えるまで練習しよう。空中の敵を投げることのできるキャラクターもいるぞ。

つかみ

⬅方向キーと攻撃ボタンを連打することで、攻撃回数が増減する。やられるほうも同様の操作で、早くつかみから脱出できるのだ。

特殊技

方向キーとボタンの組み合わせで出る技で、ほとんどの特殊技は、敵との間合いに関係なく発動する。敵の飛び道具を回避できたり、地上にいながらしゃがみガードをツブせたりと、その用途はキャラクターによってさまざまだ。通常技よりも汎用性に欠ける部分はあるが、使いどころを知っていれば、非常に頼りになるものが多いことも見のがせない。

➡特殊技のなかには、しゃがみガード不能技も多数存在する。地上からしゃがんでいる敵を狙えるのは、ハッキリ言っておいしい。

⬅⬆その技に適した使いかたをみつけるのだ!!

必殺技

通常技や特殊技と違い、そのほとんどが複雑な操作、いわゆるコマンドを要求される。それだけに攻撃力は通常技よりも高いものが多い。また、通常技をヒットさせた直後にコマンドを完成させると、通常技のスキを無視した、キャンセル技という連続攻撃も可能となる。自分のキャラクターの必殺技は、必ずマスターしておくようにしよう。

⬅入力に慣れるまでに時間はかかるが、必殺技をひとつモノにするたびに、必ずキミの腕は上がるハズだ。まずは練習あるのみ！

⬇複数のボタンを同時押ししたり、ボタンを連打するなど、入力方法はさまざま。

⬆方向キーを一定時間押ししてからコマンド入力するタイプの必殺技などもある。

『ストリートファイターコレクション』基本テクニック

ここからは『ストリートファイターコレクション』で使用できる「対2P戦」の基本テクニックを紹介していこう。なお、P.9以降の各キャラクター別攻略は、この基本テクニックを理解していることを前提に解説している。初心者プレーヤーは、なるべく「連続技について」の項までを習得してから先に進むようにしてほしい。

BASIC ARTS 地上戦を覚えよう

ジャンプ攻撃は、敵に技を当てるタイミングのみに気を配ればいいので、ついつい多用しがち。しかし、ジャンプ攻撃に頼りきりになると、いざ強力な対空技を持つキャラクターと対戦したとき、勝つことは非常に難しくなる。そうなるまえに、本書の読者にはまず、地上戦を覚えてもらいたい。そのためにも、キャラクターの間合い(攻撃の届く範囲)を知ることはとても重要だ。地上戦では、この間合いを把握しているか否かが勝敗を分けると言っても過言ではない。まずは、各キャラクターの技がどこまで届くかを理解しよう。

BASIC ARTS リバーサルとは

基本的に、ダウンしたキャラクターは動けるようになるまで完全無敵となっている。そこで、起き上がった瞬間に無敵時間のある必殺技やスーパーコンボを出せば、無敵→無敵となるので、起き上がりを敵に攻められたとしても反撃することができるのだ。このように、起き上がった瞬間や、ガードしてその硬直時間が解ける瞬間、間をいっさい置かずに必殺技を出して反撃することを「リバーサル」と言う。成功すると「REVERSAL」の表示が出るぞ。これを確実に出せるようになれば、反撃のチャンスは倍以上に増えるはずだ。

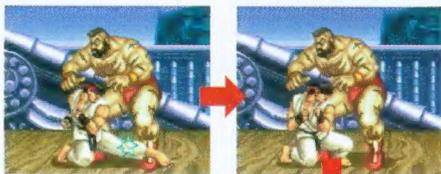
BASIC ARTS 連続技について

●連続技の原理

技をヒットさせると、敵は一定時間食らいポーズになり、そのあいだはガード、ジャンプ、攻撃などがいっさいできない行動不能状態となる。そのわずかなスキにすばやくつぎの攻撃を当てる、いわゆるコンビネーションを連続技と言う。これは必ず覚えておきたいテクニックのひとつだ。

たとえば『スパII』のリュウのしゃがみ弱Ⓚは、敵に密着している状態で当たった場合、そのまま弱Ⓚを連打するだけで、簡単に連続ヒットする。これは、しゃがみ弱Ⓚのスキが小さく、敵が食らいポーズから復帰するまえに、つぎのしゃがみ弱Ⓚを当てることができるからなのだ。

●ヒットバックとは?

左の解説にあった方法を実際に試すと、しゃがみ弱Ⓚをヒットさせていくたびに、敵が自分から離れていくことがわかる。この現象のことをヒットバックと言う。基本的に攻撃力の高いものほど敵が離れていくため、強力な攻撃の場合は、ほとんど連続で当たらないようになっている。また、画面端の敵に攻撃を当てた場合は、敵はこれ以上後退できないので、逆に自分のほうが後退する。ただし、同じ条件下で飛び道具を当てた場合は、どちらもヒットバックはしない。つまり間合いが開かないのだ。この状態だと、ふだんは入らないような連続技を入れることができるぞ。

↑↗リュウのしゃがみ弱Ⓚがヒットしたら、ふたたびしゃがみ弱Ⓚを出してみよう。

→敵は食らいポーズの状態から復帰していないので、そのまましゃがみ弱Ⓚが連続でヒットするぞ。

↑↗→しゃがみ弱Ⓚなら攻撃を続けられる間合いだが、立ち強Ⓟをヒットさせたあとはかなり離れてしまう。

BASIC ARTS キャンセル技の種類

基本的にキャンセルとは、なんらかの技を出している最中に別の技を入力し、出している技を途中で強引に終わらせて(=キャンセルして)別の技を出す、というものだ。続けざまに技が出るわけだから、連続技などには欠かせないテクニックになる。ここではそのキャンセルについて解説していこう。

●連打キャンセル

特定のキャラクターの弱攻撃には、連打するだけで同じ技を連発することのできるものがある。これは、出した技の戻りのモーションを、つぎに出す技でキャンセルしているために起こる現象だ。この一連の動作を連打キャンセルと言い、連続技や連係のつなぎ、牽制などに幅広く利用できる。

『スパⅡ』『スパⅡX』のみ、原則的に連打キャンセルからの必殺技(スーパーコンボ)キャンセルは不可能だが、立ち→しゃがみ(逆も可)と連打を移行した場合にかぎり、それが可能となる。

●必殺技キャンセル

通常技(または特殊技)をヒットさせた直後に必殺技のコマンドを入力することで、本来その技が持っている硬直時間をキャンセルすることを、必殺技キャンセルと言う。ただし、すべての通常技と特殊技がキャンセルできるわけではない。

サマーソルトなどのタメ技の場合は、タメが完成している状態で通常技をヒットさせ、直後にコマンドを入力する。百裂脚のような連打技は通常技を当てつつボタンを連打すればいい。また、ダブルラリアットに見られるボタン3個同時押し系の場合、通常技をヒットさせたあとにボタンを3個同時押しすればOKだ。

しゃがみ中Ⓚ➡強・波動拳の場合

まず、しゃがみ中Ⓚを入力。これは、波動拳コマンドの最初の部分の⬇を兼ねている。

そのまま↘➡と入力し、強Ⓟを入力すると、いきなり波動拳を出して連続ヒットさせることができる。

7

●スーパーコンボキャンセル

『スパⅡX』『ZERO2'』において可能なキャンセル技。その原理は必殺技キャンセルと同じだが、ほとんどのスーパーコンボのコマンドが必殺技よりも複雑であるため、実際に使うにはそれなりに高度な技術が必要だ。なお、具体的な入力方法は各ゲームで微妙に異なる。詳細は下記を参照のこと。

『スパⅡX』のジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→真空波動拳の場合

まず、ジャンプ強Ⓟがヒットしているあいだに最初の⬇↘➡を入力しておく。

しゃがみ中Ⓚの時点で2回目の⬇を入力し、続いて↘➡Ⓟとコマンドを入れて完成。

このように『スパⅡX』のスーパーコンボキャンセルは、すべて先行入力型となっている。⬅タメ➡⬅➡+Ⓚというコマンド形式のキャラなら、⬅タメ➡⬅➡までコマンドを入れておいてから、続けてキャンセルさせる通常技→Ⓚとすばやく連続入力すればいい。この入力タイミングがズレると、必殺技が暴発してしまうこともあるので注意すること。

『ZERO2'』のジャンプ強Ⓚ➡しゃがみ中Ⓚ➡真空波動拳の場合

ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚまでヒットしたあと、すばやく⬇↘➡⬇↘➡+ⓅでOK。当然『スパⅡX』方式で入力しても大丈夫だ。

『スパⅡX』のスーパーコンボキャンセルがコマンド先行入力のみだったのに対し、『ZERO2'』は必殺技キャンセル同様の感覚でコマンド入力が可能。基本的にはキャンセルする通常技がヒットしたあとにすばやくスーパーコンボのコマンドを入力すれば成立するぞ。『スパⅡX』同様の入力方法も可能なので、慣れている方法で入力するといいだろう。

●出ぎわキャンセル

通常技や特殊技の出ぎわ（技の出始めのモーション）を必殺技またはスーパーコンボでキャンセルすることを、出ぎわキャンセルと言う。このテクニックは各ゲームで異なった使用法があるため、それぞれについてを解説していこう。

『スパII』『スパIIX』では、出ぎわキャンセルを応用して、連打キャンセルから必殺技につなぐことが可能だ。たとえばしゃがみ弱Ⓚ×2→弱・昇龍拳を出す場合は、しゃがみ弱Ⓚを2発当てたあと、➡⬇↘➡＋弱Ⓟ＋弱Ⓚと入力すれば成立する。この昇龍拳コマンドが➡⬇↘＋弱Ⓟではなく、➡⬇↘➡＋弱Ⓟ＋弱Ⓚになっているのは、瞬間的にしゃがみ弱Ⓚを立ち弱Ⓚに移行させてから、その出ぎわを昇龍拳でキャンセルするという手順を踏んでいるためだ。タイミングはしゃがみ弱Ⓚを3発連続で出すつもりで、3発目のしゃがみ弱Ⓚを➡⬇↘➡＋弱Ⓟ＋弱Ⓚの昇龍拳に置き換えればいい。

『ZERO2'』では、スーパーコンボゲージをタメるときに使う。ナッシュなら立ち中Ⓟ→ソニックブーム、リュウはしゃがみ強Ⓚ→波動拳といった感じで、中や強の通常技をキャンセルすることで、スキなくより多くのスーパーコンボゲージがタメられる。

連打キャンセルから必殺技！

⇧まずは、ガイルで敵に密着し、しゃがみ弱Ⓚをタイミングよく連打。これを2発目までヒットさせたら……。

⇧3発目の立ち弱Ⓚの出ぎわを弱・サマーソルトでキャンセル。この弱Ⓚは2度押しすること。

BASIC ARTS めくりを狙え！

敵に自分の背後へ回るような攻撃を仕掛けられると、ガードしているのにも関わらずその攻撃を食らってしまうことがある。これは、敵の攻撃が自分の背中側にヒットしているために起こる現象だ。この攻撃をガードする場合、通常は背中側に入力するはずの方向キーを、反対側、つまり正面に向かって行なわなくてはならない。

この、正面から背後にかけて攻撃する方法を、通称「めくり」と言う。ただし、同様の手順で攻撃を仕掛けているにもかかわらず、ガード方向は通常と同じ、という技も存在するため、その技を知ればかなり有利に攻めこめるようになる。キャラクターによってめくりやすさ、めくられやすさが変わるので仕掛けるときは注意しよう。

めくり攻撃をキメてみよう

➡まずは、敵の背後に着地するようにジャンプ攻撃を仕掛けてみる。

⬅敵の背中側に攻撃がヒットすればめくり成功だ。

めくりを狙うチャンスとしてもっとも簡単なのが、起き上がりに仕掛けるジャンプ攻撃。成功すると、敵のヒットバックだけは正面からの攻撃と同じ方向に動くので、着地後は密着状態になり、連続技が狙いやすいぞ。

BASIC ARTS 重ね攻撃とは？

敵が起き上がるまえにあらかじめ技を出しておき、技が終了する直前に敵に当てるテクニック。下の図で説明すると、まずⒶのところで技を出しておけば、攻撃後のスキが終わったあとでもⒷのぶんだけ余裕があることになる。これを使うと、ふつうはつながらないはずの連続技が可能になるのだ。

▼技開始　▼攻撃開始　▼攻撃終了　▼技終了

自：Ⓐ ｜ 攻撃がでるまでのスキ ｜ 攻撃中 ｜ 技のスキ ｜ Ⓑ

HIT

敵：敵が起き上がるまでの時間 ｜ 敵食らいポーズ中

▲起き上がった瞬間

BASIC ARTS 目押し連続技とは？

スキが小さい技から出るスピードの速い技へと、キャンセルをいっさい使わずに連続ヒットさせる技術のことを、目押し連続と言う。たとえば『スパII』のリュウの場合なら、密着状態からしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚや、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（または近距離立ち強Ⓟ）などが可能だ。このテクニックは連射装置を使うと比較的簡単に成功するが、難易度の高い目押しになると、それこそ一瞬の狂いも許されなくなる。やはり、タイミングを覚えて指で確実に入力したほうがいいだろう。

SECTION2

スーパーストリートファイターⅡ

●表記の解説

●技のコマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、コマンドの左右が逆になります。

●コマンドの表記は方向キーの入力方向と順序を、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンをそれぞれ表わします。

●技データの「ガード方向」は、その技をどのガード方法で防げるかを示し、立＝立ちガード、屈＝しゃがみガード、ーガード不能をそれぞれ表わします。

●PSはプレイステーション、SSはセガサターンを表わします。

『スーパーストリートファイターII』基本システム紹介

『ストIIダッシュターボ』から、さらにバランス調整が加えられ、T.ホーク、フェイロン、キャミィ、ディージェイが新キャラクターとして参戦。『ストII』シリーズの革新的作品ともいえる『スーパーストII』が、業務用に忠実な移植作品としてPS・SSで登場した。コンシューマー用ソフトならではのお約束、バーサスモードも搭載されているので、対2P戦を心ゆくまで楽しむことができる。

GAME SYSTEM ふたつのゲームモードが選べる!

ARCADE MODE (アーケードモード)

業務用の『スパII』と同じように遊べるモード。16人のキャラクターのなかからひとりを選択し、CPUが操作するキャラを倒していく。12人倒せばそのキャラクターのエンディングを見ることができるぞ。また、随時ほかのプレーヤーが乱入できるようになっている。最初の移植作品であるスーパーファミコン版では完全に再現できなかったボーナスステージもすべて業務用と同じクオリティで遊べるぞ。ボーナス・ステージで乱入した場合は、ガードなしのアツイ乱闘も楽しめるのだ。

タル壊し

転がるタルの登場。しかも自分にヒットすると転倒してしまうのだ。あともう少しでパーフェクト、というときに当たってしまいがち。

●ボーナスステージがあるぞ!

車壊し

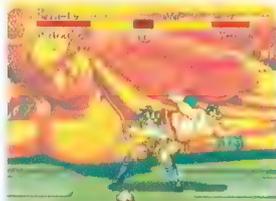
『ファイナルファイト』のボーナスステージを彷彿とさせる面。E.本田や春麗など、百裂系の連打必殺技を持っているキャラクターは楽だ

ドラムカン壊し

高々と積み上げられたドラムカンをかたっぱしからぶち壊す。ときどき吹き出る炎にさわると、燃やされてしまい、時間をロスしてしまうので注意

VERSUS MODE (バーサスモード)

人間を相手に対戦するモード。CPU戦と違い、読みの深さ、反応の速さ、経験の豊富さで勝負していく。同じキャラクターでも、操作するプレーヤーが変わると闘いかたも変わることが多く、それだけに、パターン化した動きだけでは勝つことが困難。敵の動きにまどわされず、柔軟性を持たせた対応が勝利へとつながっていくのだ。

対戦中は、画面上部に何勝したか、現在何連勝しているかといった情報がつねに表示されている。目指せ100連勝!

どのステージで闘うかを選択できる。また、攻撃力を変化させることで相手とハンディがつけられる親切設計

試合終了後には、これまでにどのキャラクターで何回勝ったかを表わす成績表を見ることができるのだ

GAME SYSTEM 家庭用ならではのオプションモード!

ゲーム中の時間制限の有無やショート・カットのオン／オフなど、コンシューマー機らしいオプション項目は、ユーザーにとってうれしいところ。

タイトルのメニュー画面で「OPTION」を選択すればOK。

●DIFFICULTY（難易度）

アーケードモードでのCPUの強さを調節。☆が多いほどCPUが強くなる。初期値は☆4つ。

●SOUND（ステレオ設定）

BGMやSEなどを、ステレオかモノラルに設定する。

●TIME LIMIT（時間制限）

ゲーム中の時間制限。オンで99、オフで無制限。

●SHORT CUT（ロード時間短縮）

●BGM TEST（BGMテスト）

ゲーム中で使用されている音楽を聴くことができる。

オンにすると、画面は多少さみしくなるものの、ロード時間がそのぶん早くなる

●KEY／BUTTON CONFIG.（ボタン設定）

ゲーム中に使う攻撃ボタンの配置を決定する。PS版には「3つ同時押しボタン」が、SS版には「割り当てナシ」が設定可能。

GAME SYSTEM バックアップモード

オプションモードで設定した情報をPS版ならメモリーカードへ、SS版なら本体かパワーメモリーに記憶する。記憶したゲームデータは。次回ゲームを起動したとき、自動的に読みこまれる。

データロード・セーブ中はメモリーの抜き差しをしないように

●SCREEN ADJUST（画面調整）

PS版のみ設定できる。ゲーム画面の位置を、自分のモニターで見やすい場所に微調整できる

THE ULTIMATE ARTS 波動拳を使いこなせ!

波動拳は、使いかたしだいで対地、対空にと幅広く活用できる便利な必殺技だ。ここでは、その具体的な使用法について解説していこう。

敵がスタート時より近い間合いに入ったら、強・ファイヤー波動拳を使って追い払うのが効果的。このファイヤー波動拳、近くでヒットした場合は必ずダウンするうえ、コマンドが完成してから弾を射出するまでの時間が短いため、接近戦ではかなり頼れる必殺技となるだろう。弾自体のスピードも速いので、敵の跳びこみも未然に防げるぞ。

自分と敵の位置が、画面の端と端に位置しているような場合は、敵の様子を見ながら波動拳を撃つ。飛び道具を持つ敵には、強・波動拳で敵の飛び道具を相殺しながら、そうでない敵には、弱・波動拳や強・波動拳を織りまぜて撃ちわけ、敵の跳びこみを誘おう。もし自分が波動拳を撃たなかったときに敵が跳びこんできたら、すかさず波動拳で迎撃。成功すれば敵はダウンするので、一気に攻めこんでもいいし、再び波動拳で攻めるパターンを続行してもいいだろう。

キワめろ! 対空波動拳

◐◑まず、敵を波動拳でゴリ押しすることで、こちら側への跳びこみを誘う。

◑うまい具合に跳びこんできたら、着地点に波動拳を撃ちこむ。必須のテクニックだ!

THE ULTIMATE ARTS 足払いをモノにしろ!

リュウを使うなら必ず覚えておきたいのがしゃがみⓀ(足払い)の間合い。弱、中、強それぞれに有効な間合いがあり、極めればかなり有利な接近戦が展開できるようになるぞ。

しゃがみ弱Ⓚはおもに密着時に使用するが、スキの小ささを利用して、多少離れたところでも牽制として使っていける。しゃがみ中Ⓚは、ギリギリ当たるような間合いから使うほか、しゃがみ中Ⓚ→波動拳のように、連続技へ組みこむときにも有効。しゃがみ強Ⓚは、前述のふたつに比べてリーチが長いものの、空振りしたときのスキが大きいので、最低でもガードさせることを心がけたい。

これらの技は、単体で使っていくだけでなく、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚと連係させていくといい。ときおり、そこからキャンセルで波動拳を出すと効果的だ。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・ファイヤー波動拳

簡単なうえに、すべての敵に通用する。キマるとダウンするので、起き上がりを攻めたいときにはこれを使おう。

●めくりジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓟ→弱・昇龍拳

攻撃力が高いのが魅力の連続技。めくり、昇龍拳といった難かしめの要素が入っているので、十分に練習してから実戦投入しよう。

●めくりジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓟ→(強・ファイヤー)波動拳

目押し重視の超強力コンボ。ただし、難易度A級。これがキマれば、勝ったも同然だ。

●重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳

敵の起き上がりに対して使う。重ねのタイミングがややシビアなものの、使いこなせれば強力な武器になるぞ。強・波動拳を強・ファイヤー波動拳で代用すればダウンさせることもできるので、敵のリバーサル無敵必殺技をおそれずに狙っていこう。

◐重ね攻撃はタイミングが命。練習あるのみだ。

◐めくりに使うのはジャンプ強Ⓚだけで十分だろう。

ケン

「スパII」のケンについて

「基本的な動きはリュウのそれと変わらないが、リュウより連続技が多いことを考えると、まったく同じ戦法では戦えない。ケンで戦う場合は、技の出るまでが速く、攻撃力の高い昇龍拳をいかに当てるかをテーマにして、戦略を組み立ててみよう」

PROFILE

国籍	アメリカ
生年月日	1965年2月14日
身長	176センチ
体重	76キロ
3サイズ	バスト/114センチ ウエスト/82センチ ヒップ/86センチ
血液型	B型
好きなもの	スケボー・スパゲッティー
嫌いなもの	梅干し

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
ひじ打ち	(敵近距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
フック	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
アッパー	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	(敵遠距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
正拳突き	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
正拳突き	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
ストレート	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
突き上げアッパー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ジャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立
ストレート	垂直ジャンプ中Ⓟ	立
ストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立
ジャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立
ストレート	斜めジャンプ中Ⓟ	立
ストレート	斜めジャンプ強Ⓟ	立
●通常技(キック系)		
ローキック	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	屈
ひざ蹴り	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
ねりちゃぎ	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
ハイキック	(敵遠距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
ハイキック	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
まわし蹴り	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
キック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
くるぶしキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
回転足払い	しゃがみ強Ⓚ	屈
前蹴り	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立
前蹴り	垂直ジャンプ中Ⓚ	立
旋風脚	垂直ジャンプ強Ⓚ	立
ひざ蹴り	斜めジャンプ弱Ⓚ	立
跳び横蹴り	斜めジャンプ中Ⓚ	立
跳び横蹴り	斜めジャンプ強Ⓚ	立
●投げ技		
背負い投げ	←か→+中か強Ⓟ	—
地獄車	←か→+中か強Ⓚ	—
●必殺技		
波動拳	↓↘→+Ⓟ	立・屈
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ	立・屈
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ	立・屈
空中竜巻旋風脚	ジャンプ中↓↙←+Ⓚ	立・屈

KEN

THE ULTIMATE ARTS 昇龍拳の使いどころ

昇龍拳の使いどころとして、まず挙げられるのが対空技としての利用法。とくに、ケンの強・昇龍拳は大幅に横方向へと移動するため、多少敵が遠い位置を跳んでいるときでも、出せばたいていの場合はヒットする。とはいえ、適当に出してヒットしなかった場合、着地時のスキに手痛い反撃を食らうこともあるので、まずは強・昇龍拳の間合いをみずから把握してから実戦投入することをオススメしたい。

対空と同じぐらいに重要なのが、リバーサル時に狙う昇龍拳。これを極めておけば、起き上がりしか攻めるタイミングのない敵に対して、かなりのプレッシャーとなる。起き上がり時は昇龍拳とともに「REVERSAL」の文字も出せるように練習しよう。

また、連続技に昇龍拳を組みこむのも強力だ。めくりジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→弱・昇龍拳は、すべてのキャラクターに対してキマるうえ、敵の体力を半分ほども奪うことができる。また、最後の弱・昇龍拳を強・昇龍拳に変えれば、ほぼ確実に敵を気絶させられるぞ。ただし、気絶中の敵には弱・昇龍拳を使わないと、反撃を食らうので注意。

敵が遠い位置から弱・波動拳を跳び越えてきたときがチャンスだ！

すかさず強・昇龍拳。これを使って確実に敵の跳びこみを封じるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 空中竜巻旋風脚の軌道を知ろう

空中竜巻旋風脚は、コマンド入力のタイミングによって軌道がさまざまに変わるので、その方法によっては回避手段になり、移動手段になり、もちろん攻撃手段にもなるのだ。この戦法は、リュウにも流用できるので、これらのキャラクターをメインにしているプレーヤーにはぜひマスターしてほしい。というわけで、いくつかの有効な空中竜巻旋風脚の使いかたを、状況別に紹介してみよう。

状況① 敵の飛び道具を垂直ジャンプでよけたまではよかったが、タイミングが早すぎて着地まえに食らってしまいそうだ!

つぎの飛び道具はかわす！　と思ったが……。

少し早く跳びすぎた？すかさず↓↙←＋弱Ⓚを入力しよう

空中竜巻旋風脚で無事回避。めでたしめでたし。

飛び道具を持つ敵と対戦していると、比較的よくある状況。この場合、自分がジャンプの頂点に到達するまえに弱・空中竜巻旋風脚を出すと、わずかに前進して回避できる。

状況② 2P側でしか昇龍拳が出せないのに、いつのまにか1P側になってしまった！

初級者、中級者によく見られる。こんなときにも空中竜巻旋風脚は効果を発揮するぞ。前方ジャンプしたあと、ジャンプの頂点に達するまえに強・空中竜巻旋風脚を出せば、かなりの距離を前方移動できるのだ。これにより、無事2P側に復帰。

状況③ 空中竜巻旋風脚で攻撃してみたい！

まず、敵に向かって跳びこむ（めくりでも可）。そのあと、ふつうにジャンプ攻撃を出すタイミングで空中竜巻旋風脚を出す。敵にヒットさせたあと、間合いが近ければ、中Ⓚ投げもしくは足払いで連続攻撃を、間合いが遠ければしゃがみ弱Ⓚか中Ⓚで牽制しよう。この攻撃は、とくに敵の起き上がりに対して仕掛けると効果があるぞ。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●めくりジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓟ→強・竜巻旋風脚

ダルシム、フェイロンにのみ有効。キマると体力の半分以上を持っていく極悪コンボだ。これだけで気絶確定なので、再び同じ連続技をたたきこもう。

●しゃがみ弱Ⓚ×2→弱・昇龍拳

敵の起き上がりに仕掛けると効果的。最後の弱・昇龍拳の出しかたについては、P.8を参照。

●めくりジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ

通常技のみの連続技。しゃがみ中Ⓟからしゃがみ強Ⓟにつなげる部分が目押しなので多少難しいかもしれないが、全キャラクターにキマるのでぜひ修得してほしい。ちなみにリュウも同様の連続技が可能。

春麗

「スパII」の春麗について

[illegible]

PROFILE

国籍	中国
生年月日	1968年3月1日
身長	170センチ
体重	秘密
3サイズ	バスト/88センチ ウエスト/58センチ ヒップ/90センチ
血液型	A型
好きなもの	クレープ・フルーツ類
嫌いなもの	ベガ

技名	コマンド	[illegible]
●通常技(パンチ系)		
肘打	[illegible]P	[illegible]
顎狙突拳	(〃)立ち中P	立・屈
発勁	(〃)立ち強P	立・屈
平掌打	(敵遠距離時)立ち弱P	立・屈
追突拳	(〃)立ち中P	立・屈
開脚突拳	(〃)立ち強P	立・屈
毒蛇突	しゃがみ弱P	立・屈
毒蛇突	しゃがみ中P	立・屈
毒蛇突	しゃがみ強P	立・屈
落掌打	垂直ジャンプ弱P	立
落掌打	垂直ジャンプ中P	立
落掌打	垂直ジャンプ強P	立
鶴嘴拳	斜めジャンプ弱P	立
鶴嘴拳	斜めジャンプ中P	立
鶴嘴拳	斜めジャンプ強P	立
●通常技(キック系)		
膝打	(敵近距離時)立ち弱K	立・屈
金的蹴	(〃)立ち中K	立・屈
天空脚	(〃)立ち強K	立・屈
中段蹴	(敵遠距離時)立ち弱K	立・屈
上段蹴	(〃)立ち中K	立・屈
後周脚	(〃)立ち強K	立・屈
前掃腿	しゃがみ弱K	屈
低蹴打	しゃがみ中K	屈
元伝暗殺蹴	しゃがみ強K	屈
鶴脚打	垂直ジャンプ弱K	立
鶴脚打	垂直ジャンプ中K	立
夏塩蹴	垂直ジャンプ強K	立
飛翔脚	斜めジャンプ弱K	立
飛翔脚	斜めジャンプ中K	立
二起脚	斜めジャンプ強K	立
●特殊技		
後方回転脚	←[illegible]→+[illegible]P	—
鶴脚落	←か→+[illegible]K	—
●[illegible]		
虎襲倒	←か→+中か強P	[illegible]
龍星落	[illegible]↑[illegible]+中か強P	—
●必殺技		
百裂脚	K[illegible]	立・屈
スピニングバードキック	↓タメ↑+K	立・屈
気功拳	←タメ→+P	立・屈

CHUN-LI

THE ULTIMATE ARTS 敵を追いつめろ！

春麗の持ち味は、リーチが長く、出るのが速い通常技を使いこなし、地上戦を支配することにある。

なかでも使用頻度が高いのが、しゃがみ中Ⓚと強Ⓚ。前者は攻撃前後のスキが小さく、牽制として使い勝手がいい。後者はリーチが長いうえに、ヒットすれば敵をダウンさせるので、相打ち覚悟で出すことができる点が強みだ。敵の足払いがギリギリで届かないぐらいの間合いをキープしながら、これらふたつの技を仕掛けてプレッシャーを与えていき、画面端へ追いつめよう。敵がガードに固執するようならば、投げを織りまぜるのも悪くない。いずれにせよ、こちらの技が空振りしないよう、足の速さを活かして前へ前へと出ていく姿勢が大切だ。

そのほか、遠くから弱・気功拳を撃ち、弾を追いかけて攻めこむ戦法も有効。敵が垂直ジャンプで弾をよけた場合は前方ジャンプ中Ⓚで迎撃し、ガードした場合はしゃがみ中Ⓚを出して攻めよう。

前述の戦法を使って敵を画面端に追いつめたら、しゃがみ中Ⓚか強Ⓚ、投げ、遠距離立ち中Ⓚか強Ⓚなどを駆使して敵の動きを封じる。敵がどんな行動をしようと考えているかを読んで技を出すといい。

しゃがみ強Ⓚなどで敵がダウンしたら、足の速さを活かしてすかさず密着し、積極的に起き上がりを攻めていこう。ここで狙っていく戦法としては、

①しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚの連続技
②ガードを固めて敵のリバーサル必殺技を誘い、そのスキにしゃがみ強Ⓚか投げで攻撃。敵が何もしてこなかったら、すかさずその場で中Ⓟ投げ
③⬅か➡＋強Ⓚを重ねる
④前方ジャンプ直後の⬇＋中Ⓚで敵のしゃがみガードをツブす
⑤しゃがみ中Ⓚ→中Ⓟ投げ

……などが有効だ。敵のクセを読み、つねにその裏をかいていくようにしたい。

THE ULTIMATE ARTS 有効な対空技

完全に信頼できる対空技のない春麗だが、状況に応じて通常技を出せば、ある程度は対応できる。

遠距離から跳びこんでくるような敵に対しては、遠距離立ち中Ⓚの足先のみをヒットさせるような感じで迎撃していくといいだろう。敵のジャンプの軌道上に、早めに出しておく感じで出せば、一方的に負けるようなことはほとんどないはずだ。ほかにも、敵の着地点にしゃがみ中Ⓚの先端をヒットさせるように使っていくのも効果がある。

敵がかなり近い位置でジャンプしてきた場合はそのまま敵の真下に潜りこみ、近距離立ち中Ⓚの先端をヒットさせるように使っていくといい。ただ、これは特殊技（敵の近くで⬅か➡＋中Ⓚ）が暴発することもあるので、落ち着いて入力しよう。敵のジャンプを先読みできたなら、垂直ジャンプ強Ⓚや空中投げを狙っていくのも悪くない。とくに空中投げは、キマれば精神的なダメージも与えることができるぞ。

◎敵がこちらを跳び越えそうなら、下をくぐって背後から近距離立ち強Ⓟか近距離立ち中Ⓟで迎撃するのもいい。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→弱・百裂脚
攻撃力を優先するなら、この連続技がベストだ。ジャンプ強Ⓟがヒットした直後に強Ⓟボタンと弱Ⓚボタンを同時に連打するのがコツ。ただ、ブランカにはジャンプ強Ⓟをめくりにしないとキマらない。また、SS版では、連射パッドなどを使わないとキメるのは困難だ。

●ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→強・気功拳
画面中央にいる春麗以外には確実にキメることができる。ふだんはこれを使うといい。

●ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ
通常技だけで敵を気絶させることができる。敵がしゃがんでいるときは最後の立ち強Ⓟをしゃがみ強Ⓚで代用しよう。なお、ブランカにはキマらない。

◎ジャンプ強Ⓚでもめくることが可能。この技から始めるのもいい。

◎敵の起き上がりに、重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚも有効だ。

THE ULTIMATE ARTS　ソニックブームで跳ばせて落とす!

ソニックブーム(以下、ソニック)は、撃ったあとの硬直が短く、すぐに行動可能となる。そのため、敵をソニックで跳ばせて通常技で迎撃する、という戦法が、ほとんどのキャラクターに対して有効だ。

まずは敵からできるだけ離れ、遠距離で強・ソニックを連発する。敵も飛び道具で応戦してくるようであれば、強・ソニックで相殺するほか、垂直ジャンプや後方ジャンプでやりすごし、ふたたび強・ソニック。以上の行動中に敵が跳びこんできたら、その間合いに応じた技を出し、確実にダメージを与えていこう。

ブランカやバルログ、ベガのジャンプのように、高い位置の敵を迎撃するときは前方ジャンプ強Ⓟ。リュウやケンのように、比較的低い位置で跳びこむ敵に対しては垂直か前方ジャンプ強Ⓚ。遠くの敵に対して地上で迎撃するなら着地点にしゃがみ中Ⓚ。近くの敵に地上で迎撃するなら早めに出すしゃがみ強Ⓟと言う具合に使いわける。空中で迎撃する場合は技を早めに出していくこと。

⊕敵が跳んできたら、しゃがみ中Ⓚの先端を敵の着地点に当たるように移動せよ!

⊕位置が近い場合は、前方ジャンプ強Ⓟやしゃがみ強Ⓟを早めに出して迎撃。

THE ULTIMATE ARTS　ソニックブームを使って攻める!

敵がダウンしたら、起き上がりに弱・ソニックを重ねるのが基本。そのあとは下に示すフローチャートに沿って攻めこんでみよう。そのなかでもとくに注意すべき点については、アルファベットをつけて解説してあるのでそちらを参照してほしい。

まず、起き上がりに重ねる弱・ソニックについて。これは、しゃがみ強Ⓚや投げをキメたあとよりも、サマーソルトキック（以下、サマー）をヒットさせたあとのほうが重ねのタイミングを取りやすいので、なるべく後者の状況から狙うこと。

Aの⬅か➡＋中Ⓚは方向キーを後方に入力しながら出せば、ソニックのタメを維持しながら接近できるのがメリット。ただ、ここから投げに移行する場合に➡＋強Ⓟを使うとソニックが暴発してしまうおそれがあるため、⬅＋強Ⓟか、最初から➡＋中Ⓚで移動してから➡＋強Ⓟのいずれかを使うように。敵の体力をケズる場合は、強・ソニックに移行しよう。

Bのジャンプは、そのあとにジャンプ攻撃を出すか着地後に足払いで攻撃するかで、敵に立ちかしゃがみガードの2択を仕掛けるときに使っていく。また、ただ単にジャンプしておいて、着地後の強Ⓟ投げも加えれば、計3択攻撃が実行可能だ。

Cの前進は、基本的に自分の投げ間合いまで移動するためのものなので、⬅か➡＋中Ⓚ→強・ソニックと移行してきた場合は、間合いの微調整をするだけでOK。スタートから流れてきた場合は、弱・ソニックのうしろを追いかけるようにして移動すべし。ここから、しゃがみⓀか強Ⓟ投げの2択を狙おう。

Dのしゃがみ弱Ⓚは、密着状態からヒットさせていくことが前提だ。しゃがみ弱Ⓚを2〜3発出しているあいだに敵が食らったら、そこから立ち弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しでダメージを与える。ガードに徹しているようなら強Ⓟ投げだ。ただ、敵がカウンターを狙いやすい必殺技を持っているときは、そのまましゃがみ弱Ⓚを3発出してからソニックを撃つか、何もせずに敵の動きを見てから行動するといい。

Eは、敵の状況を見つつ方向キーを⬋に入力し、ソニックとサマー両方のタメを作っておくものだ。

THE ULTIMATE ARTS　2大戦法を使いわけろ！

必殺技は攻撃後のスキが大きく、やみくもに出しても手痛い反撃を受けるのがオチ。必殺技はあくまでも奇襲と考え、ふだんは通常技による牽制と、持ち前のジャンプの速さを活かしたすばやい跳びこみをメインに敵を攻めたてていこう。

どの通常技を牽制に使用するかは右の写真で紹介しているとおり。間合いによって有効な通常技が異なるので、うまく使いわけてほしい。

跳びこむときは、前方ジャンプ弱か中攻撃を使用する。とくに弱攻撃はジャンプ直後に技を出さないかぎり、着地直前まで攻撃が出っぱなしになるので、まず空振りする心配はない。前方ジャンプ攻撃がヒットしたら後述の「特選連続技集」で紹介している各種連続技につないで、一気に大ダメージを与えよう。

近距離時の牽制技

↑立ち弱Ⓚかしゃがみ弱Ⓚで敵を固める。足の先端を当てるように技を出すのがコツだ。

中間距離時の牽制技

←リーチの長いしゃがみ強Ⓟで牽制。近距離時同様、手の先端のみを当てるように出す。

遠距離時の牽制技

←なし。ここは敵のスキを見て跳びこむ間合いだ。タイミングを読まれないように注意しよう。

THE ULTIMATE ARTS　対空技にはコレを使え！

対空技に使えるのは、バーチカルローリング、エレクトリックサンダー、垂直ジャンプ直後の強Ⓟ、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟといったところ。

オススメは垂直ジャンプ直後の強Ⓟ。技が出るまでが早く、攻撃が届きさえすれば、ほとんどの跳びこみを迎撃できる。しゃがみ中Ⓟは少々特殊で、姿勢が低くなるのを利用して敵の跳びこみをかわし、その着地点を攻撃するというもの。ただし、打点が高い攻撃に対してのみ有効な対空技なので多用は禁物だ。

↑しゃがみ中Ⓟ使用時はブランカの姿勢が極端に低くなる。

↑敵の跳びこみをかわしつつ、着地点に攻撃がヒット。

THE ULTIMATE ARTS　特選連続技集

●前方ジャンプ攻撃→近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ

すべての前方ジャンプ攻撃からキメることができる基本かつ実戦的な連続技。最後のしゃがみ中Ⓚは、しゃがみ強Ⓟか強Ⓚでも代用可能。前方ジャンプ攻撃（おもに前方ジャンプ強Ⓟ）をめくりでヒットさせた場合は近距離立ち中Ⓟ→←か→＋中Ⓟとつなぐこともできる。

●前方ジャンプ攻撃→←か→＋中Ⓟ（1ヒット目）→強・ローリングアタック

同じく、すべての前方ジャンプ攻撃からキメることができる連続技。キャンセルのタイミングが早いことを除けば、比較的入力も簡単で使いやすい。

●めくりジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ

ほぼ確実に敵を気絶させることができる強力コンボ。ガードされてもスキはないので、敵をめくったときは積極的に狙っていこう。目押しの技術が要求されるので、確実にできるまで練習が必要だ。

↑まずはめくりジャンプ強Ⓟ。当てるのが少々難かしいが、打点は高くてもOK

↑着地したら、間髪入れずに近距離立ち中Ⓟ。フォロースルーが終わったら……。

↑もう1回、近距離立ち中Ⓟ。ボタンは連打せず、目押しで入力すること。

↑しゃがみ強Ⓟで締め。敵の体力の、約半分を奪える。気絶させる確率が高いぞ。

ザンギエフ

「スパII」のザンギエフについて

スクリューパイルドライバーなど、スクリュー系をはじめとする各技の破壊力は、全キャラクター中トップクラス。しかし、そのいずれも[illegible]で効果を発揮する技なので、いったん間合いを離されると、とたんに攻め手がなくなってしまう。プレーヤーの技量が問われるキャラクターだ。

PROFILE

国籍	ロシア
生年月日	1956年6月1日
身長	211センチ
体重	115キロ
3サイズ	バスト/163センチ ウエスト/128センチ ヒップ/150センチ
血液型	A型
好きなもの	レスリング·コサックダンス
嫌いなもの	波動拳などの飛び道具

技データ

技名	コマンド	[illegible]
●通常技(パンチ系)		
ブレーンチョップ	(敵近距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
カウンターチョップ	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
ダイナマイトパンチ	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
ストレート	(敵遠距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
カウンターチョップ	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
ダイナマイトパンチ	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
地獄突き	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
ロシアンハンマーパンチ	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
ロシアンハンマーパンチ	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ジャンピングブレーンチョップ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立
ジャンピングブレーンチョップ	垂直ジャンプ中Ⓟ	立
ジャンピングブレーンチョップ	垂直ジャンプ強Ⓟ	立
ジャンピングブレーンチョップ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立
ジャンピングブレーンチョップ	斜めジャンプ中Ⓟ	立
ジャンピングラリアット	斜めジャンプ強Ⓟ	立
●通常技(キック系)		
ニーアッパー	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
トーキック	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
フライングニールキック	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
ローキック	(敵遠距離時)立ち弱Ⓚ	屈
ミドルキック	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
フェースキック	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
コサックキック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
コサックキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
コサックキック	しゃがみ強Ⓚ	屈
ドロップキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立
ドロップキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立
ドロップキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立
ドロップキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立
ドロップキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立
ドロップキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立
●特殊技		
ヘッドバット	垂直ジャンプ中⬆要素+中か強Ⓟ	立
フライングボディーアタック	斜めジャンプ中⬇要素+強Ⓟ	立
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中⬇要素+弱か中Ⓚ	立
●[illegible]		
パイルドライバー	⬅か➡+中Ⓟ	—
アイアンクロー	⬅か➡+強Ⓟ	—
ブレーンバスター	⬅か➡+中Ⓚ	—
かみつき	⬅か➡+強Ⓚ	—
ストマッククロー	⬇要素+中か強Ⓟ	—
空中デッドリードライブ	空中で⬆以外+中か強Ⓟ	—
空中レッグスルー	空中で⬆以外+中か強Ⓚ	—
●必殺技		
スクリューパイルドライバー	方向キー1回転+Ⓟ	
ダブルラリアット	Ⓟ3つ同時押し	立・屈
クイックダブルラリアット	Ⓚ3つ同時押し	立・屈
アトミックスープレックス	(敵近距離時)方向キー1回転+Ⓚ	—
フライングパワーボム	(敵遠距離時)方向キー1回転+Ⓚ	—

ZANGIEF

THE ULTIMATE ARTS 地上戦の心得

ここでは間合い別の基本行動について紹介していく。冒頭で述べたとおり、ザンギエフには遠距離からの攻撃手段がない。いったん近づいたら、そのままKOするくらいの意気ごみで攻撃を仕掛けよう。

●遠距離時の行動

歩いて接近する。飛び道具を撃たれたら、ダブルラリアットで回避するか(グランドタイガーショットは除く)、前方ジャンプで跳び越えよう。ちなみにダブルラリアットは、必ずⓅ版で出すこと。Ⓚ版だと技終了時に一瞬スキが生じるので、そこに飛び道具を重ねられると無条件で食らってしまう。

●中間〜近距離時の行動

この間合いからやっと攻撃できる。遠距離立ち弱Ⓟや遠距離立ち中Ⓚなどで牽制し、しゃがみ強Ⓚでダウンを奪う、というのが、この間合いでの基本行動だ。首尾良く、しゃがみ強Ⓚで敵を転ばせることができたら、後述の「起き上がりの攻めかた」で紹介している各種連係で追加ダメージを与えていく。腕に自信があれば、敵の攻撃のスキにスクリューパイルドライバー(以下、スクリュー)をキメていってもいい。

↻投げ技を狙う場合は、中Ⓟ投げがオススメ。投げたあとも敵との間合いが離れないので……。

↻ラッシュを続けられる。めくり前方ジャンプ⬇要素+強Ⓟからの連続技で一気に大ダメージを与えろ。

THE ULTIMATE ARTS スクリューを使いこなせ！

スクリューは投げ間合いが広く、遠距離立ち弱Ⓚがギリギリ当たるくらいの距離なら問答無用でつかむことができる。近距離戦では以下の4つの方法を駆使してドンドン敵にプレッシャーをかけていこう。

●立ちスクリュー

地上にいる状態から、いきなりスクリューを仕掛ける。やりかたは、方向キーを➡(または⬅)から⬇を通して一気に⬆まで回し、ザンギエフがジャンプするまえにⓅだ。少々難しいが、練習あるのみ。

●固めスクリュー

前方ジャンプ攻撃や通常技をガードさせ、そのあいだにコマンドを入力する。ガードさせる技は、遠距離立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓟなどが一般的。たまに遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚといった連係も織りまぜ、タイミングを読まれないようにするといい。

●スカしスクリュー

中間距離から前方ジャンプ直後に強Ⓚを出し、着地と同時にコマンド入力を完成させる。敵がスクリューを警戒してジャンプで逃げようとすれば前方ジャンプ強Ⓚが当たるし、ガードを固めていれば通常どおりスクリューがキマるわけだ。

●食らいスクリュー

基本的には、敵のジャンプ攻撃を高い打点で食らったときに使用する。食らいポーズ中から方向キーをグルグル回してⓅボタンを連打していれば、復帰と同時に着地直後の敵をつかめるぞ。

スクリューの方向指定について

スクリューは、コマンドの最後に入れた方向キーが➡要素なら右、⬅要素なら左に向かって跳び上がるという性質を持っている。敵を追いこむためにも、スクリューはつねにより近い画面端の方向に向かって跳び上がるように入力しよう。

↻一例。方向キーを⬆⬅⬇➡の順で入力すると、最後の入力方向の右に向かって跳び上がるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 起き上がりの攻めかた

基本的には、前方ジャンプ⬇要素+強Ⓟや通常技から固めスクリューを狙っていく。とくに前方ジャンプ⬇要素+強Ⓟは間合いが近ければ、めくりでヒットさせることも可能。うまくヒットした場合は、しゃがみ中Ⓚ→ダブルラリアットや、しゃがみ弱Ⓟ連打→しゃがみ強Ⓚといった連続技につないで大ダメージを与えよう。

また、覚えておきたいのが、前方ジャンプ直後の強Ⓚで敵のしゃがみガードをツブせるということ。気絶直前でしゃがみガードに徹しているような敵には、とくに効果を発揮するぞ。

↻しゃがみ弱Ⓟ連打。ふつうはここからスクリューに移行するが……。

↻敵が気絶直前なら、前方ジャンプ直後の強Ⓚも非常に有効。

ダルシム

「スパII」のダルシムについて

すべてのキャラクターの中でも、とくにリーチの長い通常技を数多く持っているダルシム。ひとつひとつの動作は緩慢なものの、要所要所で的確に技を出していけばかなり強い。慣れるまでの操作は難しいが、極めがいは十分にあるキャラクターだ。

PROFILE

国籍	インド
生年月日	1952年11月22日
身長	176センチ（ある程度変えられる）
体重	48キロ（〃）
3サイズ	バスト/107センチ ウエスト/46センチ ヒップ/65センチ
血液型	O型
好きなもの	カレー・瞑想
嫌いなもの	甘いもの

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技（パンチ系）		
手刀チョップ	（敵近距離時）立ち弱Ⓟ	立・屈
手刀アッパー	（〃）立ち中Ⓟ	立・屈
ダブルヘッドバット	（〃）立ち強Ⓟ	立・屈
手刀水平チョップ	（敵遠距離時）立ち弱Ⓟ	立・屈
ズームパンチ	（〃）立ち中Ⓟ	立・屈
ダブルズームパンチ	（〃）立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	（敵近距離時）しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
ジャブ	（〃）しゃがみ中Ⓟ	立・屈
しゃがみズームパンチ	（〃）しゃがみ強Ⓟ	屈
しゃがみズームパンチ	（敵遠距離時）しゃがみ弱Ⓟ	屈
しゃがみズームパンチ	（〃）しゃがみ中Ⓟ	屈
しゃがみズームパンチ	（〃）しゃがみ強Ⓟ	屈
ジャンプズームパンチ	ジャンプ弱Ⓟ	立
ジャンプズームパンチ	ジャンプ中Ⓟ	立
ジャンプズームパンチ	ジャンプ強Ⓟ	立
●通常技（キック系）		
キック	（敵近距離時）立ち弱Ⓚ	立・屈
合掌キック	（〃）立ち中Ⓚ	立・屈
ジャンピングニーキック	（〃）立ち強Ⓚ	立・屈
ズームハイキック	（敵遠距離時）立ち弱Ⓚ	立・屈
ズームハイキック	（〃）立ち中Ⓚ	立・屈
ズームハイキック	（〃）立ち強Ⓚ	立・屈
スライディング	（敵近距離時）しゃがみ弱Ⓚ	屈
スラストキック	（〃）しゃがみ中Ⓚ	屈
スライディング	（〃）しゃがみ強Ⓚ	屈
スライディング	（敵遠距離時）しゃがみ弱Ⓚ	屈
スライディング	（〃）しゃがみ中Ⓚ	屈
スライディング	（〃）しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンプズーム前蹴り	ジャンプ弱Ⓚ	立
ジャンプズーム前蹴り	ジャンプ中Ⓚ	立
ジャンプズームハイキック	ジャンプ強Ⓚ	立
●特殊技		
ドリル頭突き	ジャンプ中⬇要素＋強Ⓟ	立
ドリルキック	ジャンプ中⬇要素＋強Ⓚ	立
●[illegible]		
ヨガスマッシュ	⬅か➡＋中Ⓟ	—
ヨガスルー	⬅か➡＋強Ⓟ	—
●必殺技		
ヨガテレポート	➡⬇↘＋か⬅⬇↙＋ⓅかⓀ3つ同時押し	
ヨガファイヤー	⬇↘➡＋Ⓟ	
ヨガフレイム	⬅↙⬇↘➡＋Ⓟ	

THE ULTIMATE ARTS 遠距離で闘え！

ダルシムには、ほかのキャラクターよりもリーチが長い通常技が出せるという特徴がある。したがって敵との間合いを開けて闘うのが基本戦法だ。

敵と自分の位置関係が画面の端と端ぐらいなら、読まれないように、かつ、小刻みにヨガファイヤーを撃つ。これで敵を牽制し、ジャンプしてきたところを迎撃、というのが黄金パターン。このヨガファイアーの隙間をかいくぐって、敵が遠距離立ち強Ⓟの届く位置まで前進してきた場合は、いったんヨガファイアーを撃つのをやめ、すかさず遠距離立ち強Ⓟを当てて遠くへ押しやろう。そのあとであらためて、再びヨガファイヤーを撃つのだ。

もし、敵がヨガファイヤーを見たあとに跳びこんできた場合、遠距離立ち中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟなど、さまざまな通常技で迎撃するわけだが、詳細は下の記事を参照してほしい。

問題は、敵がヨガファイヤーを見た瞬間に跳びこんできた場合。よほどジャンプのスピードが速いキャラクターでないかぎり敵の攻撃はガードできるものの、そのあとお互いの距離は近くなっているはずだ。ここでは、跳びこみからの連続技をさけるためにむやみにヨガファイヤーは撃たず、比較的出るのが早い遠距離立ち中Ⓟで追い払おう。また、ジャンプを未然にツブす意味でも、遠距離立ち中Ⓚや遠距離立ち強Ⓚを牽制に織りまぜていきたい。この一連の行動の最中に敵がヨガファイヤーを食らってダウンした場合は、敵が吹き飛んだぶんだけ前進して、つねに後方に余裕を持たせておこう。このときは歩いて前進するよりも、すばやく前進できる遠距離しゃがみ弱か中Ⓚを使うといい。

THE ULTIMATE ARTS 対空技を使いわけよう

基本的に、敵の下降中に頭上をたたくようなかたちで後方ジャンプ強Ⓟを出せば、すべてのキャラクターのジャンプ攻撃を迎撃できる。しかし、こればかりをくり返しているといつしか画面端に到達し、期せずして追いつめられてしまう結果となる。そういう事態をさけるために、いろいろな状況での対空技を覚えておこう。

最も汎用性の高いものは、遠距離立ち中か強Ⓚ。敵のジャンプ軌道に重なるように、早めに出しておくのがコツだ。リュウ、ケン、ガイル、ザンギエフ、E.本田、T.ホーク、フェイロン、キャミィ、ディージェイ、バイソン、サガットに有効。

敵が自分の頭上に跳びこんでくる攻撃に対しては、近距離立ち弱ⓅかⓀが有効。また、自分の手前に着地するような攻撃には、遠距離立ち弱Ⓟで迎撃できる。しかし、これらは敵が攻撃範囲の大きい技を出すとツブされることがあるので注意しよう。

遠くから高めの位置を狙ってくる攻撃には、遠距離しゃがみ強Ⓚや遠距離しゃがみⓀ全般が効果的だ。しゃがみ強KならダウンもAうことができるぞ。

遠距離から跳びこんできた敵に対しては、遠距離立ち強Ⓟも有効。ただし、ジャンプの速い敵には禁物だ。

敵のジャンプと同時にバックジャンプして、ジャンプ強Ⓚを出す。先読みで出すと、一方的に勝ちやすい。

THE ULTIMATE ARTS ドリルを使った戦法

ジャンプ中⬇要素＋強Ⓟ（以下、ドリル頭突き）やジャンプ中⬇要素＋強Ⓚ（以下、ドリルキック）は、攻める場合に活用できる数少ない技だ。

敵に密着して、近距離しゃがみ中Ⓚ×2から、敵の目の前に着地（ヒットさせてはいけない）して中か強Ⓟ投げ、という戦法は、上級者でも意外にひっかかる。ただ、頻繁に狙うと反撃されるので、ここぞというときに狙っていこう。

中Ⓟ投げのあと、投げ飛ばした敵が着地する寸前にドリルキックを重ねておくのも有効。敵にドリルキックがヒットしたあとは、中Ⓟ投げか近距離しゃがみ中Ⓚの2択ができるぞ。これは、敵がヨガファイヤーなどでダウンしたあとにも狙っていけるので、起き上がりで使える強力なカウンター技を持っていない敵には積極的に使ってもいいだろう。

ガードを固めている敵に対しての牽制に使うのも効果的。敵が遠いときはドリル頭突き、近いときにはドリルキックと使いわけていこう。ヒット後は、遠距離立ち中Ⓟなどで間合いを離してもいいし、再びドリルで攻撃を仕掛けるのも手だ。

近距離で敵にヒットさせずにドリルキックを出すのは難かしい。間合いをつかむまで練習しよう。

ドリルキック→着地後再びドリルキックとやると、動きに反応して出してきた敵の足払いをツブしやすい。

THE ULTIMATE ARTS 飛び道具をなんとかしよう

E.本田は、ジャンプのスピードが遅く、リーチの長い技が少ないため、飛び道具に弱い。ここでは、その飛び道具への対処方法を解説していこう。

遠い間合いから強で撃たれた飛び道具は、見てからすぐに前方ジャンプをすることで、ほぼ確実に回避できる。しかし、弱の飛び道具を撃たれると、跳びこえて着地するまえに、すでに敵が動けるようになっているため、簡単に迎撃されてしまうことが多い。ただし、そのときに敵が出してきた技によっては、こちらのジャンプ攻撃でツブすこともできる（下表参照）。だが、敵の攻撃に毎回確実に対応させていくのは至難の業なので、弱の飛び道具を撃たれた場合は無理に前方ジャンプで跳びこえず、垂直ジャンプでかわすようにしよう。そのあとは、少しずつ前進して間合いを詰めることも忘れずに。

強・スーパー百貫落としの届く位置に到達したら、前進するのをやめて、タメながら敵の飛び道具を待つのも手。敵が飛び道具を撃った瞬間にこちらも強・スーパー百貫落としを使えば、強烈なカウンターをヒットさせることができるぞ。ただし、ガイルのような射出後の硬直時間が短い敵には、逆に反撃を食らうこともあるので注意しよう。

敵の迎撃技	自分の返し技
しゃがみⓀ全般	ジャンプ弱Ⓚか早めに出すジャンプ強Ⓟ
立ちⓅ・立ちⓀなど	ジャンプ⬇要素＋中Ⓚ
ジャンプ攻撃	早めに出すジャンプ強Ⓚ

前方ジャンプ攻撃の射程内まで近づいた場合、敵の様子を見つつ、しゃがみ中Ⓟや遠距離立ちⓀなどで牽制しながら前進してプレッシャーを与えていく。ここで敵が飛び道具を撃つ瞬間を読んで跳びこめればベストだが、焦って跳んでばかりいると敵も警戒して飛び道具を撃たなくなってくるので、そのあたりはうまく調節すること。

遠距離立ちⓀが完全に届くようになったら、あとは敵のカウンター狙いの必殺技に気をつけながら、ひたすらダウンさせることができる技を連発する。ときおり、敵の技をツブすようにしゃがみ中Ⓟなども織りまぜていくと効果的だ。ここで逆に敵が跳びこんでくるようなら立ち強Ⓟで確実に迎撃して、一気に接近戦へと持ちこむべし。

⇧敵の足払いに合わせるようにジャンプ弱Ⓚを出せ！

⇩遠距離立ち強Ⓚで飛び道具と相打ちにさせてもいい。

THE ULTIMATE ARTS 接近戦で勝つために

基本的に、敵の技をしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ中Ⓟでツブしながら、敵が立っているようであればしゃがみ強Ⓟを出す。これが敵にヒットしたらそのままめくりジャンプ⬇要素＋中Ⓚなどで跳びこみからの連続技を狙い、強Ⓚ投げへとつなげていくといい。しゃがみ強Ⓟがガードされた場合は少し敵から離れてしまうため、遠距離立ち弱Ⓚなどのスキの小さいダウン技で牽制しながら徐々に前進する。ここで攻撃力の高い遠距離立ち強Ⓚを使ってもいいが、ガードされた場合は敵がかなり遠くまで離れてしまう。

ちなみに、敵が飛び道具を持っていない場合は、前述の戦法よりも待ちながら闘ったほうが有利な場合が多い。タメを作りつつ敵の接近を待ち、跳びこんできたら弱か中・スーパー頭突きや中・百貫落としなどで迎撃。近くで様子を見ているようなら、適当に中・百裂張り手などで体力をケズリ取ろう。

⇦しつこく遠距離立ちⓀを連発して敵を転ばせるのも有効。一度接近したら離れるな!

THE ULTIMATE ARTS とにかく投げ！

投げを狙うなら、強Ⓚ投げがオススメだ。この投げをキメたあとは、方向キーを⬈に入力し続ける。そうすると、投げ終了後、行動可能になった直後に前方ジャンプするので、そこですかさずジャンプ弱Ⓟを出せば、ちょうど着地した敵にヒットする形になる。そのあとは、投げかしゃがみ強Ⓟの2択を迫るのだ。なお、画面端ではこの戦法は通用しないので、下の強Ⓟ投げの連係などを狙っていこう。

⇧画面端の敵には、強Ⓟ投げがオススメ。このあと……。

⇧少し前進して、敵が着地するまえにしゃがみ強Ⓚだ!

⇦E.本田のしゃがみ強Ⓟにはダウン効果がついている。投げとの2択に使おう。

T.ホーク

「スパII」のT.ホークについて

[illegible]

PROFILE

国籍	メキシコ
生年月日	1959年7月21日
身長	230センチ
体重	162キロ
3サイズ	バスト/144センチ ウエスト/98センチ ヒップ/112センチ
血液型	O型
好きなもの	動物・髪飾り
嫌いなもの	嘘

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
コンドルビーク	(敵近距離時)立ち弱P	立・屈
ジョークラッシュ	(〃)立ち中P	立・屈
モンゴリアンチョップ	(〃)立ち強P	立・屈
コンドルビーク	(敵遠距離時)立ち弱P	立・屈
タタンカホーン	(〃)立ち中P	立・屈
アングリーチョップ	(〃)立ち強P	立・屈
アローショット	しゃがみ弱P	立・屈
ホーリートーテム	しゃがみ中P	立・屈
ハンマーアクス	しゃがみ強P	屈
ホークネイル	垂直ジャンプ弱P	立
ホークネイル	垂直ジャンプ中P	立
アングリートマホーク	垂直ジャンプ強P	立
コンドルネイル	斜めジャンプ弱P	立
コンドルネイル	斜めジャンプ中P	立
アズテックチョップ	斜めジャンプ強P	立
●通常技(キック系)		
ストマックブレスキック	(敵近距離時)立ち弱K	立・屈
ボーンブレイクキック	(〃)立ち中K	立・屈
ヘビーリバースキック	(〃)立ち強K	立・屈
ロンリーキック	(敵遠距離時)立ち弱K	立・屈
フェイスクラッシュキック	(〃)立ち中K	立・屈
ヘビートラースキック	(〃)立ち強K	立・屈
トゥーキック	しゃがみ弱K	屈
ヒールスライドキック	しゃがみ中K	屈
デザートストームキック	しゃがみ強K	屈
ヘビーニーキック	垂直ジャンプ弱K	立
ヘビーニードロップ	垂直ジャンプ中K	立
ダブルヒールキック	垂直ジャンプ強K	立
ビガーニーキック	斜めジャンプ弱K	立
ビガーニードロップ	斜めジャンプ中K	立
アングリードロップキック	斜めジャンプ強K	立
●特殊技		
スラストビーク	←か→+弱P	立・屈
ヘビーショルダー	斜めジャンプ中↓要素+中P	立
ヘビーボディプレス	斜めジャンプ中↓要素+強P	立
●投げ技		
メキシカンスルー	←か→+中P	—
ネックハンギングツリー	←か→+強P	—
エルボーストンピング	←か→+強K	—
●必殺技		
コンドルダイブ	ジャンプ上昇中にP3つ同時押し	立・屈
メキシカンタイフーン	方向キー1回転+P	—
トマホークバスター	→↓↘+P	立・屈

T.HAWK

THE ULTIMATE ARTS 投げと打撃の2大戦法をマスターせよ！

飛び道具を持たないため、基本的には中間〜近距離での攻防がメインとなる。中間距離（試合開始時くらいの間合い）では、リーチの長い遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚなどを使い、敵を画面端に追いこむのが基本。ここで敵が跳びこんできた場合はトマホークバスターで迎撃し、その起き上がりに後述の「特選連続技集」で紹介している連続技を仕掛けよう。

確実な迎撃技を持たない敵には、前方ジャンプ弱Ⓟ→メキシカンタイフーンの連係をひたすら狙っていく戦法も有効だ。この連係を成功させるコツは、前方ジャンプ直後から弱Ⓟを出しておくこと。こうしておけば、地上にいた場合は通常どおり前述の連係を実行できるし、敵がジャンプで逃げようとした場合は前方ジャンプ弱Ⓟがヒットするのだ。注意してほしいのは、ブランカやキャミィといった背の低いキャラクターにしゃがまれると前方ジャンプ弱Ⓟが空振りしてしまうこと。これらのキャラクターには下方向に攻撃範囲が広い前方ジャンプ強Ⓟで跳びこもう。

中間距離で威力を発揮する遠距離立ち強Ⓚ。しゃがんでいる敵にも当てることができる。

足払いを多用する敵には、しゃがみ中Ⓚも有効。攻撃後のスキが小さく使いやすい

シンプルかつ強力！

敵がスキを見せたら、すかさず前方ジャンプ弱Ⓟ。

着地後、メキシカンタイフーン。必ずマスターせよ!

THE ULTIMATE ARTS コンドルダイブの使いかた

コンドルダイブは飛び道具に対するカウンターとして使用するほかに、以下のような用途がある。まずひとつ目は、敵の足払いに対するカウンターとして使用する方法。中間〜近距離時の攻防中に敵が足払いを出すと読んだら、すかさずジャンプ直後のコンドルダイブで攻撃するのだ。ある程度の先読みは必要だが、ヒットすればダウンを奪えるので狙う価値は大きい。ふたつ目は移動手段として使用するというもの。くわしくは右の連続写真を参照のこと。

コンドルダイブで急接近

画面中央でメキシカンタイフーンをキメたら、すかさず前方ジャンプからコンドルダイブを出そう。歩いて近づくよりも速く接近できるぞ。

ガードを固めている敵には、しゃがみ弱Ⓟを重ねてラッシュ続行。

起き上がり時に反撃を試みる敵にはトマホークバスターだ。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×1〜2→立ち弱Ⓟ→トマホークバスター

おもに敵の起き上がりに狙っていく、T.ホークの基本コンボ。前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟをガードされた場合は以降の攻撃を、しゃがみ弱Ⓟ×1〜2→メキシカンタイフーンに切り替えて投げてしまおう。ちなみに『スパⅡ』のメキシカンタイフーンは、ザンギエフのスクリューパイルドライバーと同等の投げ間合いを持っている。しゃがみ中Ⓚがギリギリ当たらない距離からでも敵をつかむことができるぞ。

最初の前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟが、めくりでヒットした場合は……。

しゃがみ弱Ⓟを1〜2発増やすことも可能。敵を気絶させる確率も高くなる。

フェイロン

「スパII」のフェイロンについて

全体的に攻撃力が高く、1回の連続技で敵の体力を半分以上奪うこともめずらしくない。とにかく攻めて攻めて、敵のペースに持ち込ませないようにすることが重要だ。[illegible]ライが、そこを[illegible]するのがフェイロンの難しいところと言えるだろう

PROFILE

国籍	香港
生年月日	1969年4月23日
身長	172センチ
体重	60キロ
3サイズ	バスト/108センチ ウエスト/76センチ ヒップ/80センチ
血液型	O型
好きなもの	カンフー・自己主張
嫌いなもの	無気力・無感動・無関心

技データ

技名	コマンド	ガード方法
●通常技(パンチ系)		
蛇頭突	(敵近距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
裏拳	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
力叫拳	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
裏掌	(敵遠距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
喉手刀	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
腹手刀	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
烈刃肘	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
追刃拳	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
龍吼掌	しゃがみ強Ⓟ	屈
空裂刀	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立
空裂刀	垂直ジャンプ中Ⓟ	立
鉄槌落	垂直ジャンプ強Ⓟ	立
落襲掌	斜めジャンプ弱Ⓟ	立
落襲掌	斜めジャンプ中Ⓟ	立
二鷹爪	斜めジャンプ強Ⓟ	立
●通常技(キック系)		
突膝起	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
跳踵撃	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
長刀掃	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
功夫蹴	(敵遠距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
功夫蹴	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
功夫脚	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
打膝蹴	しゃがみ弱Ⓚ	屈
[illegible]	しゃがみ中Ⓚ	屈
廻斬[illegible]	しゃがみ強Ⓚ	屈
空舞[illegible]	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立
空舞[illegible]	垂直ジャンプ中Ⓚ	立
飛槍脚	垂直ジャンプ強Ⓚ	立
落襲膝	斜めジャンプ弱Ⓚ	立
落踵踏	斜めジャンプ中Ⓚ	立
風[illegible]脚	斜めジャンプ強Ⓚ	立
●特殊技		
直下落踵	←か→＋中Ⓚ	立・屈
遠撃蹴	→＋強Ⓚ	立・屈
●投げ技		
岩塊抱	←か→＋中か強Ⓟ	—
襲首刈	←か→＋強Ⓚ	—
●必殺技		
熾炎脚	←↓↙＋Ⓚ	立・屈
烈火拳	↓↘→＋Ⓟ ※連続入力で3発まで出すことが可能	立・屈

THE ULTIMATE ARTS 烈火拳！　烈火拳！　烈火拳！

足の速さを利用して、敵の間合いギリギリで足払いなどを誘う。ここで敵が攻撃を空振りしたら、すかさず強・烈火拳×3。これがフェイロンの黄金パターンだ。たとえ最初の強・烈火拳をガードされても2発目以降を中・烈火拳→弱・烈火拳に変えてガードさせれば、反撃を受けずにすむ。また、ガードされた烈火拳をわざと2発目で止め、敵が反撃しようとしたところへ熾炎脚か強・烈火拳、何もしないようなら投げ……と、トリッキーに攻める戦法も有効だ。

とにもかくにも攻めの主軸は烈火拳。3発1セットを3回キメれば勝ちは（ほぼ）確定なので、敵がスキを見せたら確実にたたきこめるようにしておこう。

烈火拳は2発目から！

烈火拳の2発目までをガードされたとしても、あきらめてはイケナイ。ここからさらにいろいろな技を連係させ、敵にプレッシャーを与えていくのだ！

2発目の烈火拳終了！　ここからは、敵の行動を読んで、下の技につないでいこう。

わずかに待って、ふたたび強・烈火拳の1発目からくり返す。敵の体力をケズリ取れ！

一瞬タイミングを遅らせて、3発目の弱・烈火拳。敵の反撃をツブすこともある。

リーチの長い技で反撃してくる敵にはこれ。ハズしてもスキは小さいぞ。

あくまで敵がガードに徹しているようなら、接近して投げ技をキメよう。

THE ULTIMATE ARTS 起き上がりを攻めろ！

敵の起き上がりを狙って攻撃を仕掛けるのは、全キャラクター共通の基本戦略。ここでは、その際使用する有効な連係、連続技について紹介しよう。フェイロンの連続技は攻撃力の高いものが多いのでキマれば一気に大ダメージを与えられるぞ。

●前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・烈火拳×3

最も基本的な連続技だが、与えるダメージが大きく、すべてのキャラクターに対してキメることができる。コマンドも簡単なので、フェイロンを使うなら必須の連続技と言えるだろう。なお、最初の前方ジャンプ強Ⓚがめくりで当たった場合、ザンギエフ、ダルシム、フェイロンといった横幅の広いキャラクターには、近距離立ち強Ⓟのまえに近距離立ち中Ⓟを追加することが可能。うまくキマれば、敵の体力の約8割ほども奪うことができるぞ。

●しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・烈火拳×3

しゃがみ弱Ⓚから近距離立ち強Ⓟへつなげるのが少々難かしい。強・烈火拳1発目をガードされたら、前項で紹介したように中・烈火拳→弱・烈火拳とガードさせ、間合いを離すこと。ちなみに最初のしゃがみ弱Ⓚはしゃがみ弱Ⓟでも代用可能だ

●➡＋強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ

間合いと敵キャラクターによっては、最後のしゃがみ中Ⓟを遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚなどにアレンジすることができる。ザンギエフやフェイロンには➡＋強Ⓚ→弱・熾炎脚とつなぐことも可能。➡＋強Ⓚがガードされていた場合は、弱・熾炎脚か接近して投げの2択攻撃を仕掛けよう。

●重ねしゃがみ強Ⓟ→強・烈火拳×3

最初のしゃがみ強Ⓟは、攻撃の終わりぎわをヒットさせるのがコツ。ベストのタイミングで当てることができれば、直後の強・烈火拳×3、遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟなどが連続でヒットする。

敵の起き上がりモーションが見えたら、すかさずしゃがみ強Ⓟを入力。

技の終わりぎわがヒットする。直後に強・烈火拳×3などで追撃だ。

●一瞬待って投げ

いままで紹介した連続技をことごとくガードされるようになったらコレ。起き上がった直後の敵はシステム上投げられないようになっているので、一瞬間を置いてから投げを狙ってみよう。

キャミィ

「スパII」のキャミィについて

ふだんは通常技でチクチクと敵の間合いの外から攻めていくキャラクターだが、ひとたびチャンスが訪れれば強力な連続技で敵を気絶させ、一気に勝負をキメられるほどの爆発力もある。ただ、攻め手に欠けるため、駆け引きを見切った上の戦法を使いこなさなければ勝利することは難しい。

PROFILE

国籍	イギリス
生年月日	1974年1月6日
身長	164センチ
体重	46キロ
3サイズ	バスト/86センチ ウエスト/57センチ ヒップ/88センチ
血液型	B型
好きなもの	ネコ
嫌いなもの	不機嫌なとき目につくものすべて

技データ

名称	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
エルボーアッパー	(敵近距離時)立ち弱P	立・屈
リフトアッパー	(〃)立ち中P	立・屈
スイングナックル	(〃)立ち強P	立・屈
フーリガンジャブ	(敵遠距離時)立ち弱P	立・屈
フーリガンストレート	(〃)立ち中P	立・屈
リバースラリアット	(〃)立ち強P	立・屈
ラピッドファイア	しゃがみ弱P	屈
ライトグレネード	しゃがみ中P	屈
トーピドーシェル	しゃがみ強P	立・屈
ダガーショット	垂直ジャンプ弱P	立
アームブレード	垂直ジャンプ中P	立
フィストボム	垂直ジャンプ強P	立
ダガーショット	斜めジャンプ弱P	立
アームブレード	斜めジャンプ中P	立
フィストボム	斜めジャンプ強P	立
●通常技(キック系)		
ニーショック	(敵近距離時)立ち弱K	立・屈
マイティレッグ	(〃)立ち中K	立・屈
アサルトシェル	(〃)立ち強K	立・屈
フーリガンキック	(敵遠距離時)立ち弱K	立・屈
トゥーススマッシュ	(〃)立ち中K	立・屈
スティールランサー	(〃)立ち強K	立・屈
スタンレイピア	しゃがみ弱K	屈
トゥーバズソー	しゃがみ中K	屈
グランドスイープ	しゃがみ強K	屈
パワーデトネイター	垂直ジャンプ弱K	立
シナイピングヒール	垂直ジャンプ中K	立
クリティカルストライク	垂直ジャンプ強K	立
パワーデトネイター	斜めジャンプ弱K	立
スナイピングヒール	斜めジャンプ中K	立
クリティカルストライク	斜めジャンプ強K	立
●[illegible]		
フーリガンスープレックス	⬅か➡+中か強P	—
フランケンシュタイナー	⬅か➡+中か強K	—
フライングネックハント	ジャンプ中⬆以外+中か強P	—
エアフランケンシュタイナー	ジャンプ中⬆以外+中か強K	—
●必殺技		
キャノンスパイク	➡⬇⬊+K	立・屈
スパイラルアロー	⬇⬊➡+K	立・屈
アクセルスピンナックル	⬅⬋⬇⬊➡+P	立・屈

CAMMY

THE ULTIMATE ARTS とにかく接近戦！

キャミィを使うなら、何が何でもこなさなくてはならない接近戦。ここでは、どのようにして接近戦を展開するかを解説していこう。

遠距離では有効な攻撃がないため、前進するしかない。飛び道具は垂直ジャンプやアクセルスピンナックルなどでかわし、とにかくスタート時ぐらいの間合いまでは近づいていこう。

敵との距離が詰まったら、いよいよキャミィの本領発揮となる。弱・スパイラルアローは、ギリギリ届くぐらいの位置から出すと、ガードされても反撃を受けにくい。ケズリとしても有効なので、チャンスがあれば使っていきたいところだ。

アクセルスピンナックルも、スパイラルアロー同様にギリギリヒットするぐらいの位置で使う。攻撃まえの予備動作が長いため、敵にツブされることもあるが、逆に早く反応しすぎた敵にはヒットさせやすい。攻撃力が大きいのも魅力だが、性能面から考えて、あくまで奇襲程度にとどめておこう。

突進技、リーチの長い技などを持たない敵には、バクチで出すキャノンスパイクがオススメ。ヒットすれば敵はダウンするし、ガードされた場合も敵から離れるので、安全に体力をケズることができる。とくに、対ザンギエフで有効なテクニックだ。

しゃがみ中Ⓚが届く位置まできたら、しゃがみ中Ⓚ、立ち中Ⓚなどを織りまぜて攻める。基本的にはしゃがみ中Ⓚで敵の立ちガードをツブし、ジャンプを未然に防ぐために立ち中Ⓚを使おう。また、これらの足技で押しているときに、しゃがみ中Ⓚの先端を当ててからキャンセルで弱・スパイラルアローを出すと、しゃがみ中Ⓚのあとに動こうとした敵にヒットすることもあるぞ。

敵の技をツブせ

↑しゃがみ弱Ⓚは、伸ばした足の先に敵の技がヒットしないため、敵の攻撃を一方的にツブすことができる。

PS版ユーザーなら使え！

↑しゃがみ弱Ⓚの連打がヒットしたら、即座に立ち上がる。

↑立ち弱Ⓚと立ち強Ⓟを同時押しして立ち強Ⓟをキメろ！

THE ULTIMATE ARTS ダウンを奪って大逆転？

敵からダウンを奪ったら、めくりジャンプ攻撃か、密着重ね攻撃で敵の起き上がりを攻める。

敵をめくる場合は、ジャンプ強Ⓟがオススメ。敵が画面端の場合なら、起き上がりに密着して重ねしゃがみ中Ⓚを使う。これらの技がヒットしたら後述の連続技を、ガードされたら前述の接近時と同じ戦法をとるか、中Ⓟ投げを狙っていくこと。

もし、中Ⓟ投げがキマったら奇襲のチャンス。投げが終了するまえに↗へ方向キーを入力し、投げの硬直が解けたと同時に前方ジャンプ。自分が着地した瞬間に敵は起き上がり状態になっているので、すかさずしゃがみ弱か中Ⓚからのコンビネーションを狙っていこう。この奇襲のポイントは、敵に「跳びこみのタイミングがずれたな？」と思わせるところにある。成功すれば、ほとんどの場合敵は投げ返しを狙ってくるので、そこへしゃがみⓀをヒットさせるわけだ。うまくいけば、しゃがみ中Ⓚ×2→強・スパイラルアローで気絶が狙えるぞ。たまに使うと、うまく敵の虚を突くことができるだろう。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●しゃがみ中Ⓚ×2→強・スパイラルアロー

密着から狙える連続技。敵が気絶する確率が高く、入力が簡単なので、頻繁に使うことになる。敵が1発目をガードしていたら、反撃を避けるために、そのあとの強・スパイラルアローはひかえよう。

●しゃがみ弱Ⓚ×1～4→立ち弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しの遠距離立ち強Ⓟ→強・スパイラルアロー（PS版のみ）

上の連続技同様に密着から狙うが、しゃがみ弱Ⓚのあいだに投げとの2択を迫ることができる。敵がガードに固執していたら、即座に中Ⓟ投げへ移行せよ。

●めくりジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・スパイラルアロー

最初のめくりジャンプ強Ⓟは、めくりに見えてもふつうにガードが可能。そこを見誤った敵には、最後までバッチリとキメてやるといいだろう。

●めくりジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ→キャノンスパイク

全キャラクターに対してキマる連続技。キャノンスパイクのコマンド入力が苦手なプレーヤーは、コマンドが簡単なスパイラルアローに切り替えてもいい。

THE ULTIMATE ARTS 遠距離での闘いかた

中間～遠距離で敵の様子をうかがい、強・エアスラッシャー（以下、エアスラ）を撃ちつつ牽制するのが基本となる。撃つ瞬間を敵に読まれて跳びこまれるとどうしようもないが、撃たなかったときに跳びこんでくる敵は確実に迎撃しよう。

敵が遠めに着地するように跳びこんできたときは、着地点にしゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚを重ねるように出しておくのがオススメだ。

自分に対して完全に重なってくるような攻撃には、早めに出す立ち中Ⓟ。手の先を当てるような感じで使っていくといいだろう。⬇タメができているときは、敵を引きつけてからのマシンガンアッパーが頼りになる。発動直後は上半身が無敵なので、よほど早く出さないかぎり、一方的に勝つことができるぞ。このときコマンド入力のボタンは連打せず、一度だけ押すようにするのがコツだ。

THE ULTIMATE ARTS 接近戦ではカウンターを狙え

ディージェイは、敵の技をツブすという一点において、非常に高い能力を持っている。ここでは、接近戦でどの技に利用価値があるのかを解説しよう。

しゃがみ中Ⓟは、敵が牽制で出してくる足払いをツブすことができるので、適当に出しておくだけでもけっこう強い。また、敵の技の先端を狙ってしゃがみ中Ⓚを出しておくのも有効な手段。このしゃがみ中Ⓚは、ヒットすれば敵がダウンするぞ。しゃがみ強Ⓚにもダウン効果はあるが、最低でもガードさせないと反撃を食らうので注意しよう。しゃがみ強Ⓟは出るのが遅いが、完全に出きってしまえばかなり強い。⬅タメができているなら、敵の足払いに合わせて下半身が無敵になる弱・ローリングソバット（以下、ソバット）でカウンターを狙うのも手だ。

これらの技で接近戦をしのぎ、自分のペースに持っていくようにしよう。

THE ULTIMATE ARTS 2択で攻めろ！

敵が近くでダウンしたら、すかさずジャンプ中Ⓚでめくりを狙おう。このめくりジャンプ中Ⓚは敵にヒットさせるタイミングでガード方向が変化するので、それだけで2択となる（めくりジャンプ中Ⓚの詳細については下の写真を参照のこと）。これがヒットしたかガードされたかでその後の行動を決定しよう。ここからは、フローチャートに沿って解説していく。なお、フローチャート内でとくに説明が必要な項目については、アルファベットでピックアップして、以下に示しておく。

Aでは、しゃがみ弱Ⓟ×2→マシンガンアッパーもしくは、しゃがみⓀ×2～3→立ち中Ⓟ→ダブルローリングソバットを使う。連射に自信があるなら前者を、そうでない場合は後者を使うといいだろう。

Bのめくりジャンプ中Ⓚは、しゃがみ弱Ⓟを1～4発（キャラクターにより変化）当てたあとに再び狙っていく。このときにも2択は狙えるが、敵の動きによっては成功しない場合もあるので注意。また、

スタート
めくりジャンプ中Ⓚ
ヒット時 → A 連続技
ガード時 → しゃがみ弱Ⓟ×1～4
→ B めくりジャンプ中Ⓚ
→ C 中Ⓟ投げ
→ D しゃがみ中Ⓚ

こればかりを狙っていると簡単に対処されてしまうので、多用は禁物だ。

Cは、後述のDにあるしゃがみ中Ⓚと併用することで、2択の効果を発揮する。この中Ⓟ投げを多用しないとしゃがみ中Ⓚを出す意味がなくなってしまうので、積極的に使っていくことをオススメしたい。

Dのしゃがみ中Ⓚがヒットして敵がダウンした場合は、再びめくりジャンプ中Ⓚを狙うチャンス。ちなみにしゃがみ弱Ⓟがヒットしていた場合でも、そのあとにしゃがみ中Ⓚを出せば連続技として成立するぞ。ただし、タイミングはシビアだ。

逆方向ガードしてるのに……

敵の頭の上に落ちるようにジャンプ。このとき敵は⬅方向でガードしている。

Ⅰの位置にさしかかったときに中Ⓚを出すと、見た目どおりにめくりガードが成立する。このあとは、しゃがみ弱Ⓟを連打して、中Ⓟ投げ、しゃがみ中Ⓚなどの2択を迫り、再びチャンスを作ろう。

Ⅱの位置でジャンプ中Ⓚを出した場合は、めくりに見えても、ふつうにガードをしなくてはならないため、攻撃がヒットする。これがガードされるようになったら、Ⅰのジャンプ中Ⓚと使いわけるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 地上戦をモノにしろ!

バイソンの強さは、地上戦におけるラッシュと攻撃力の高さに集約される。基本となるのは、中間距離（試合開始時の間合い）からの弱・ダッシュストレートと遠距離立ち強Ⓟ。このふたつで敵の攻撃の出ぎわをツブしつつ、画面端に追いこんでいくのだ。

敵が上記の技に対して足払いなどで迎撃してくる場合は、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚのふたつが効果を発揮する。前者は立ち技としゃがみⓅ全般、後者は足払いをツブすことができるので、これらであらかじめ牽制しておけば、敵もうかつに手を出せなくなるはずだ（＝弱・ダッシュストレート、遠距離立ち強Ⓟを当てやすくなる）。

敵が跳びこんできた場合は、バッファローヘッドバット、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟなどで対空迎撃を行なう。とくにバッファローヘッドバットは攻撃後のスキが小さいので、たとえガードされても反撃を受けることはほとんどない。反撃しようと近づいてきた敵に逆に投げをキメることもできるので、ガードされた場合は狙ってみるといいだろう。

●SS版バイソンを使用するうえでの注意

本来、ダッシュストレートでダウン効果を持つのは弱のみだが、SS版では強のみとヒット効果が逆転している。出の速い弱と、ダウン効果を持つ強。どちらを取るかは状況しだいだが、やはり基本的にはラッシュに組みこみやすい弱をメインに使用していくのが無難だ。

⊃弱・ダッシュストレート→遠距離立ち強Ⓟの連係で一気に敵を画面端に追いこもう。

⊃飛び道具を持つ敵には、タメにタメたターンパンチで強引に相打ちを取る戦法も有効。

THE ULTIMATE ARTS 投げ技を活用せよ！

投げをキメたあとは、こちらが先に動けるようになる。この特性を活かして行なうのが、下のフローチャートで紹介している一連の連係だ。

主軸となるのは、しゃがみ中Ⓚ。この技を敵の着地点に重なるように出したあと、しゃがみ強Ⓚか、前進してから投げの2択攻撃を仕掛けよう。しゃがみ中Ⓚ後に反撃を試みる敵には、直後に弱・バッファローヘッドバットを出すと効果的だ。

また、投げた直後は敵の下をくぐって背後に回ることもできる。投げたあとの重ねしゃがみ中Ⓚをガードする敵には、背後からのしゃがみ中Ⓚを織りまぜて、ガード方向を惑わせるといいだろう。

⊃前方ジャンプ攻撃→弱・ダッシュアッパーで急接近。

⊃直後に投げ。しゃがみガードを固めている敵に有効。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×α→立ち弱Ⓟ→ダッシュストレート

基本連続技。しゃがみ弱Ⓟを限界までたたきこんだら、立ち弱Ⓟ→ダッシュストレートに移行する。ダッシュストレートはダッシュアッパーでも代用可。

●重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

投げをキメたあとに多用する実戦的な連続技。しゃがみ中Ⓚは終了直前にヒットさせないと、しゃがみ強Ⓚが連続でつながらないので注意。

⊃まずは、しゃがみ中Ⓚ。技の終了直前で当てること。

⊃目押しで、しゃがみ強Ⓚ。タイミングは体で覚えよう。

バルログ

「スパII」のバルログについて

すばやい移動速度とツメによる驚異的なリーチで、敵を自在に翻弄できる。攻撃能力を持つ必殺技がすべてタメ技という点も、通常技を連続で繰り出すことで十分カバー可能だ。ただ、ガードに徹するとツメを折られることもあるので、敵の攻撃をかわしつつ攻めることが重要。

PROFILE

国籍	スペイン
生年月日	1967年1月27日
身長	186センチ
体重	72キロ
3サイズ	バスト/121センチ ウエスト/73センチ ヒップ/83センチ
血液型	O型
好きなもの	美しいもの・自分自身
嫌いなもの	醜いもの

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
スナップブロー	(敵近距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
スナップクロー	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
キリングクロー	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
レイザークロー	(敵遠距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
スラッシュクロー	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
バスタークロー	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
ファルコンクロー	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
コンドルクロー	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
サーベルクロー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
エアクロー	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立
フライングクロー	垂直ジャンプ中Ⓟ	立
パワークロー	垂直ジャンプ強Ⓟ	立
エアクロー	斜めジャンプ弱Ⓟ	立
フライングクロー	斜めジャンプ中Ⓟ	立
ハンティングクロー	斜めジャンプ強Ⓟ	立
●通常技(キック系)		
フェザーフリック	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
スコーピオンテイル	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
プラネットシューター	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
マスカレードステップ	(敵遠距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
ポイズンニードル	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
ギャラクシーストリーム	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
リザードウィップ	しゃがみ弱Ⓚ	屈
ドラゴンウィップ	しゃがみ中Ⓚ	屈
ラウンドスライダー	しゃがみ強Ⓚ	屈
ローズニードル	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立
ウィンディライナー	垂直ジャンプ中Ⓚ	立
シャイニングスター	垂直ジャンプ強Ⓚ	立
コメットストリーム	斜めジャンプ弱Ⓚ	立
メテオドロップ	斜めジャンプ中Ⓚ	立
ムーンティアドロップ	斜めジャンプ強Ⓚ	立
●投げ技		
スターダストドロップ	空中で⬆以外+中か強Ⓟ	—
レインボースープレックス	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
●必殺技		
フライングバルセロナアタック	⬇タメ⬆+Ⓚでジャンプしたのち Ⓟ	立
イズナドロップ	⬇タメ⬆+Ⓚでジャンプしたのち方向キー+Ⓟ	—
ローリングクリスタルフラッシュ	⬅タメ➡+Ⓟ	立・屈
スカイハイクロー	⬇タメ⬆+Ⓟでジャンプしたのち+Ⓟ	立・屈
バックスラッシュ	Ⓟ3つ同時押し	—
ショートバックスラッシュ	Ⓚ3つ同時押し	—

THE ULTIMATE ARTS 敵の攻撃が届かない間合いで闘え！

リーチの長いツメを利用したⓅ攻撃と、スライディングになるしゃがみ強Ⓚを駆使すれば、敵の攻撃の間合いの外側から一方的に攻撃することが可能。敵の足払いが届かない間合いを目安に、リーチを活かした攻撃で敵の動きを封じよう。

地上戦ではおもにしゃがみ弱か中Ⓟ、遠距離立ち中か強Ⓟを使う。しゃがみ弱か中Ⓟは中距離で牽制として使用するほか、密着状態で連発してもいい。

遠距離立ち強Ⓟはバルログの攻撃のなかで最もリーチが長く、敵のジャンプや飛び道具などを、未然にツブすので重宝する。ツメの先端がギリギリ当たるような間合いで使っていこう。攻撃後のスキが小さい遠距離立ち中Ⓟと併用して使うと効果的だ。

しゃがみ強Ⓚは相手に接近しつつ攻撃できるのが利点。足の先端がギリギリ敵に当たるように使えば、もしガードされても反撃されることは少ない。

これらの技で相手にプレッシャーを与えていくと敵はじれて跳びこんでくるハズ。すかさず、下の写真で紹介している対空技で迎撃しよう。

対空攻撃はこの技で！

⬭通常はしゃがみ強Ⓟで迎撃する。技が出るのがやや遅いので、あまり引きつけすぎないように。

⬭遠距離立ち強Ⓚはしゃがみ強Ⓟより技が出るのが速い。反応が遅れたときはコレで対処するといい。

THE ULTIMATE ARTS 目押し連続技をマスターせよ

バルログの通常技は、連打キャンセルこそできないものの、目押しで入力することにより連続技としてつながりやすい実戦的な技が多い。通常技による目押し連続技はタメや特別なコマンド入力などを必要としないため、跳びこみや敵の起きあがりに気軽に仕掛けることができるのが利点。以下に有効な目押し連続技を紹介しよう。

もっとも基本的なのは、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟだ。これは全キャラクターに対して通用するうえ、しゃがみ中Ⓟのリーチの長さを利用して、前方ジャンプ攻撃からキメることもできる。また、春麗には入らないが、密着状態でしゃがみ中Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓟも可能。一応、めくり強Ⓟからつなげることもできるが、難易度が高く、それほどキメる機会はないだろう。これらは接近戦でのカナメとなる連続技。敵のスキには、確実にヒットさせたい。

基本コンボ

⬭しゃがみ中Ⓚ。密着時なら2回目押しで当てて……。

⬭しゃがみ中Ⓟを連続ヒットさせる。これが基本だ。

THE ULTIMATE ARTS 敵の起き上がりを攻めよう

移動速度が速いバルログは、多少離れた間合いからでもダウンした敵の起き上がりに接近することができる。積極的に敵の起き上がりに攻撃を仕掛け、つねにプレッシャーを与え続けよう。

最も有効なのは、敵の起き上がりに重ねて出すしゃがみ中Ⓚだ。ヒットすれば、そこから目押しでしゃがみ中Ⓚ(春麗以外)→しゃがみ中Ⓟが連続ヒットする。ガードされても、しゃがみ中Ⓟをキャンセルしての各種必殺技や投げなどを織りまぜ、さまざまなコンビネーションで攻めたてるのだ。

また、弱・ローリングクリスタルフラッシュならガードされても敵の体力をケズることができ、そこから接近しての投げやしゃがみ強Ⓚなど、敵に多くの選択肢を突きつけることができる。

THE ULTIMATE ARTS ツメを折られないように注意しよう

バルログのⓅ攻撃のリーチの長さと攻撃力の高さは、ひとえに手に装着されたツメによる。しかし、このツメは敵の攻撃を8回以上受ける(ガードも含む)と、以後攻撃を受けるたびに8分の1の確率で折れてしまうのだ。ツメが折れると、リーチが短くなるうえ、攻撃力が下がり、敵の間合いにまで踏みこんで闘う必要が出てくる。そういった事態を未然に防ぐために、敵の攻撃はガードするよりも、極力避けるようにしよう。

緊急回避の手段としては、バックスラッシュとショートバックスラッシュという2種類の無敵技がある。どちらも身をひるがえしているあいだは完全無敵だが、技が終了する際にスキが生じるため、あくまで緊急時にのみ使おう。

THE ULTIMATE ARTS タイガーショットを使いわけろ

タイガーショット(以下、上タイガー)とグランドタイガーショット(以下、下タイガー)には性能に以下のような違いがある。これらを間合いに応じて使いわけ、敵を画面端に追いこんでいこう。

●上タイガー

出したあとのスキが小さいので(=連発できる)おもに遠距離からの牽制に使用する。試合序盤はこれで敵の行動を封じ、自分のペースに持ちこもう。

●下タイガー

立ちガード不能技だが、スキが大きく使いづらい。上タイガーと併用して遠距離から出すか、ときおり中間〜近距離で奇襲として使っていくといいだろう。

跳ばせて落とす!

◯これくらいの距離から読まれないように、上タイガー、下タイガーを連発!

◯敵が跳んできたら、十分敵を引きつけて強・アッパーカット。

◯間合いが遠いときは、しゃがみ強Ⓚや立ち強Ⓚで迎撃だ。

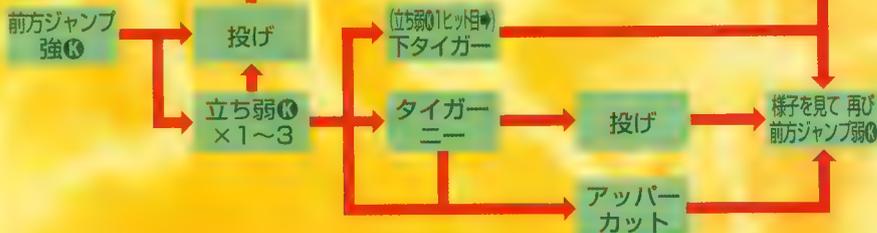
THE ULTIMATE ARTS 起き上がりの攻めかた

敵が確実な反撃技(昇龍拳などに代表される無敵必殺技)を持っていないなら、大ダメージを狙って起き上がりを攻めてみるのも悪くない。

下のフローチャートはサガットの代表的な連係をわかりやすくまとめたもの。前方ジャンプ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ×1〜3から、さまざまな技に連係させて、敵の体力を奪っていこう。ちなみに右の連続写真で紹介しているのは、タイガーニークラッシュ(以下、タイガーニー)を使用した一種の引っかけ技だ。知らない敵には効果絶大なので試してみるといいだろう。

背後に回ってアッパーカット

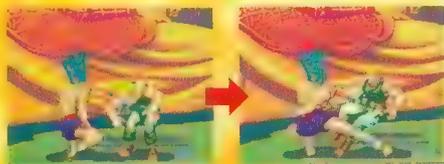
◯敵をダウンさせたら、すかさずタイガーニーで接近。

◯背後に回ってアッパーカット。知らない敵は引っかかる。

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●前方ジャンプ強Ⓚ→立ち弱Ⓚ(1ヒット目)→強・アッパーカット

基本連続技。単純だが一気に敵の半分近くの体力を奪える。全キャラクターに対してキメることができるうえ、入力も簡単。サガット必須のコンボだ。

●しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

ガードされてもスキがないので、積極的に狙っていける。しゃがみ中Ⓚを食らってもなおガードに徹している敵は近づいて投げてしまおう。

◯しゃがみ中Ⓚのフォロースルーが終了したら目押しでしゃがみ強Ⓚを入力する。

◯しゃがみ強Ⓚ。タイミングはシビアだが、連続技にできるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 地上戦を制するために

リーチが長くてスキが小さい立ち中Ⓚを使って敵の行動を封じていくのが基本。ただ、これだけをやっていてもガードに徹されてしまうので、以下の方法も交えてプレッシャーを与えよう。

1 そのまま歩いて中Ⓟ投げ
2 敵の間合いまで踏みこみ、敵が攻撃してくるところを立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚなどで未然にツブす
3 敵の間合いに入るそぶりを見せて技を出させ、技が空振りしているところに立ち強Ⓚか中Ⓟ投げ

ベガは歩くスピードが速いため、この3パターンでもかなり闘える。また、飛び道具を持っている敵に対しては立ち強Ⓚを積極的に使っていこう。射出する瞬間を読んで出すことで、撃つまえに敵の技をツブしていくのが理想の使いかただ。ガードされると間合いが大きく開いてしまうので、少なくとも相打ちぐらいには持っていきたい。

地上戦でこちらが優位に立つと、ほとんどの場合、敵は跳びこんできて状況を打開しようとする。そのときは即座に反応して、早めの垂直ジャンプ強Ⓚで迎撃しよう。ほかに下の写真のような迎撃法もある。

着地のスキに攻撃を重ねる！

敵が跳びこんできたら、立ちガードに見せかけて早めに攻撃を出させる。

技が当たる寸前にしゃがむ。敵の攻撃は空振りするので当たらない。

敵の着地にしゃがみ中Ⓚを重ねよう。このあとは立ち強Ⓚがつながるぞ。

コツは、しゃがみ中Ⓚを終了直前で当てること。敵が着地するまえに早めに出しておくことで、重ねの効果が得られるわけだ。毎回使うとバレるが、垂直ジャンプ強Ⓚと使いわければ、かなり有効な対空技となるだろう。

THE ULTIMATE ARTS めくりしゃがみ強Ⓚを極めろ！

ベガは特定の条件下でのみ、しゃがみ強Ⓚでめくり攻撃を仕掛けることができる。

まず、空中にいる敵（ジャンプ中にかぎらず、昇龍拳やサマーソルトなどを空振りしたあとでも可）に、立ち弱Ⓟや立ち中Ⓚなどをヒットさせる。すると敵は空中で吹き飛び、そのまま着地するわけだが、そのまえに着地点にしゃがみ強Ⓚを重ねておくのだ。このとき敵のうしろ側にしゃがみ強Ⓚが重なった場合、敵のガードは逆方向のしゃがみガードになる。

この、しゃがみ強Ⓚで敵のうしろ側にいくタイミングはキャラクターにより異なるので、あらかじめ自分で試してみて覚えてもらうしかない。しゃがみ強Ⓚを出すタイミングが早すぎるとヒットしないし、遅すぎると正面からの攻撃になってしまうぞ。

敵を迎撃したら、着地まえにすかさずしゃがみ強Ⓚ。

ガード方向を誤った敵にはみごとヒットするのだ

THE ULTIMATE ARTS 特選連続技集

●重ねしゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚ
最初のしゃがみ中Ⓚは、敵の起き上がりやジャンプの着地を狙って重ねること。

●（めくりジャンプ中か強Ⓚ）→近距離立ち弱Ⓚ×1～3→立ち強Ⓚ
弱→強をすばやくつなげるのがコツ。通常技だけのコンボだが、敵の体力をごっそりと減らせるぞ。

●ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→強・ダブルニープレス
近距離立ち弱Ⓚからの強・ダブルニープレスはキャンセルをかけないのがミソ。目押しでつなごう。

近距離立ち弱Ⓚは、方向キーを敵がいる方向に入力しながら、目押しで的確につなげていくこと。

最後は立ち強Ⓚ。敵の体力を約3分の2減らすぞ

Mysterious Fact 1

『ストリートファイターコレクション』のひ・み・つ

隠しキャラクター編

格闘ゲームではもうおなじみの隠しキャラクター。『ストリートファイターコレクション』にも、ふたりの隠しキャラクターが存在する。ここではその出現条件と使用方法を掲載してみたぞ。

豪鬼

『スーパーストリートファイターⅡX』

(キャラクターの詳細は80ページ参照)

豪鬼は、アーケードモードで出てくるCPUキャラクターと、アーケードモードおよびバーサスモードでプレーヤーが使えるキャラクターの2種類がある。CPUキャラクターの出現条件は、ノーコンティニューでベガまでプレーすること。これだけでOK。プレーヤーキャラクターとしての豪鬼の出しかたは、キャラクター選択時にカーソルをリュウに合わせ、PS版ならL1ボタンを押しながらR1ボタンで、SS版はLボタンを押しながらRボタンで選択すればいいぞ。

出現条件

コンティニューなし、つまり途中でゲームオーバーにならずに(1本取られるのは可)最終ステージのベガまでいくだけ。豪鬼がベガをボコボコにのして登場する。アーケード版でこの話題が出て以来、ベガの怪物的なイメージがかなり下がってしまった。所詮は人の子か(豪鬼も人の子だが……)。

↑まずはアーケードモードを選択。ふつうにCPUキャラクターと闘う。

↑コンティニューなしで最終ステージのベガまでゲームを進める

↑突然豪鬼が乱入。対戦相手のベガを倒してプレーヤーに挑戦してくる。

使用方法

アーケードモードかバーサスモードのキャラクター選択画面で、カーソルをリュウに合わせよう。あとはL(L1)ボタンを押しながらR(R1)ボタンで決定すればキャラクターの顔が豪鬼のものに変化する。ただしこのときに使える豪鬼は、斬空波動拳が1発しか出ないなど、若干弱体化されている。

↑アーケードモード、もしくはバーサスモードを選び、キャラクター選択画面へ。

↑カーソルをリュウに合わせ、L(L1)ボタンを押しながらR(R1)ボタンを押す。

↑キャラクターのグラフィックが真っ暗になれば成功。あの豪鬼を思う存分使えるぞ。

キャミィ

ストリートファイターZERO2'

(キャラクターの詳細は134ページ参照)

『スパⅡ』や『スパⅡX』で登場したキャミィが『ZERO2'』に乱入!! 彼女を使用可能にする方法は、まずベガでアーケードモードをプレーして、スコアランキングで1位になり、ネームエントリー画面で「CAM」と入力するだけ。あとはバーサスモードやサバイバルモードなどのキャラクター選択画面で、ベガにカーソルを合わせてスタートボタンを2回押せばキャミィを選択することができるぞ。アーケードモードで使用できないのが唯一残念なところだ。

使用方法

ポイントは、アーケードモードのスコアランキングで1位になること。コンティニューは何回してもいいし、クリアーする必要もない。ある程度スコアを稼いだら、わざとゲームオーバーになってもいい。そしてネームエントリー画面で「CAM」と入力すれば、キャミィはもうキミのものだ。

↑まずはベガでアーケードモードプレー。とにかくスコアを稼ぎまくる。

↑そしてゲームオーバー後のネームエントリー画面で「CAM」と入力しよう

↑キャミィを選ぶときは、ベガにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押せばOK

SECTION3

スーパーストリートファイターⅡX

■表記の解説

●技のコマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、コマンドの左右が逆になります。
●コマンドの矢印は方向キーの入力方向と順序を、Pはパンチボタン、Kはキックボタンをそれぞれ表わします。
●技データの「ガード方向」は、その技をどのガード方法で防げるかを表し、立=立ちガード、屈=しゃがみガード、×=ガード無効をそれぞれ表わします。
●PSはプレイステーションを、SSはセガサターンを表わします。

『スーパーストリートファイターⅡX』基本システム

『ストⅡ』シリーズ最高峰との呼び声も高く、1993年に業務用が登場して以来、いまだに現役で稼働している。新システム、スーパーコンボの採用で、対戦プレーに広がりを見せた名作だった。初の移植は3DO用ソフトだが、今回PSとSSにも移植され、コンシューマー用ソフトとしては、3年ぶりに復活した。

GAME SYSTEM スーパーコンボ登場！

『スパⅡX』で初めて導入された新システム、スーパーコンボ。一撃必殺の攻撃力を秘めたその技は、それまでの『ストⅡ』で培われてきた数々の戦略に、さらなる可能性をもたらしたと言える。

どのスーパーコンボも、発動直後に無敵時間がある。無敵技を持たないキャラクターにとってはありがたい。

投げ技系のスーパーコンボは、キマりさせすればいずれも安定して大ダメージを与えられる点が魅力。

スーパーコンボの使いかた

①スーパーコンボゲージをタメる

敵に攻撃を当てたり、必殺技を出したりすると、スーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）がタマりはじめる

2 狙ったところでコマンド入力！

ゲージがフルになったら、発動可能！　キャンセルでキメてもよし、無敵時間を利用してカウンターに使うもよし。

GAME SYSTEM 空中コンボの追加

一部のキャラクターに空中コンボ能力を持つ技が追加され、空中の敵に対しても連続技をヒットさせることが可能となった。また、投げ技系以外のスーパーコンボも空中コンボ能力があるため、空中コンボ技→スーパーコンボ（その逆も可能）といった、豪華な連続技もできるようになった。

空中コンボを狙ってみよう！

空中の敵に空中コンボができる技を当てたあと、着地後にスーパーコンボ。キマると爽快だ。

空中コンボ能力のある技を持つキャラクター（スーパーコンボ除く）

キャラクター	技名
リュウ	斜めジャンプ中Ⓟ
春麗	天昇脚
フェイロン	烈空脚
ディージェイ	中または強・ジャックナイフマキシマム
バルログ	スカーレットテラー
サガット	強・タイガーアッパーカット
ベガ	斜めジャンプ中Ⓟ
豪鬼	豪昇龍拳、中または強・竜巻斬空脚

GAME SYSTEM 投げ受け身システム

通常投げで敵に投げられた瞬間に、方向キーを⬆または⬇以外に入力しつつ、中か強のⓅかⓀを入力することで「投げ受け身」を取ることができるようになった。この投げ受け身に成功すると、本来自分が受けるべきダメージが半分以下に抑えられるうえ、空中で体勢を立て直すため、ダウンせずにすむ。敵が投げを狙ってきそうなときは、緊急回避手段として、しゃがみガード方向に方向キーを入力しつつ、中Ⓟや中Ⓚを連打しておくといいだろう。これだと、敵が投げに失敗したときに中攻撃で反撃することもできるぞ。

➡ケンやE.本田などが持っているつかみ攻撃に対しては投げ受け身が取れない。覚えておこう。

⬅投げ受け身をすることが敵にバレると、そこを狙って攻撃されることも。そのあたりは読み合いだ。

GAME SYSTEM スーパーキャラが使える！

『スパIIX』では、従来使えるキャラクター16人のほか、前作『スパII』の能力に準じた、通称「スーパーキャラ」が登場する。このスーパーキャラは、スーパーコンボや投げ受け身が使えない代わりに、攻撃力が高い、キャンセル可能な通常技が多いなど、何かしらの性能が『スパIIX』の同じキャラクターと異なる。キャラクターの色が初代『ストII』と同色の点も、往年のファンにはうれしいところ。

スーパーキャラは、アーケードモードの場合はキャラクターセレクト画面でスーパーキャラにしたいキャラクターを選択して、右表にあるコマンドを入力すれば使用できる。バーサスモードは、同じようにコマンド入力しても使用可能となるが、便利なショートカットコマンドも用意されているので、そちらを使ってもいいだろう。PS版ならセレクトボタンを押しながら、SS版ではLかRボタンを押しながらキャラクターを決定すればOKだ。

スーパーキャラ選択コマンド

キャラクター	スーパーキャラ選択コマンド
リュウ	➡➡➡⬅+弱Ⓟか➡➡➡⬅+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ケン	⬅⬅⬅➡+弱Ⓟか⬅⬅⬅➡+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
春麗	⬇⬇⬇⬆+弱Ⓟか⬇⬇⬇⬆+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ガイル	⬆⬇⬇⬇+弱Ⓟか⬆⬇⬇⬇+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ブランカ	➡⬅⬅⬅+弱Ⓟか➡⬅⬅⬅+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ザンギエフ	⬅➡➡➡+弱Ⓟか⬅➡➡➡+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ダルシム	⬇⬆⬆⬆+弱Ⓟか⬇⬆⬆⬆+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
E.本田	⬆⬆⬆⬇+弱Ⓟか⬆⬆⬆⬇+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
T.ホーク	➡➡⬅⬅+弱Ⓟか➡➡⬅⬅+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
フェイロン	⬅⬅➡➡+弱Ⓟか⬅⬅➡➡+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
キャミィ	⬆⬆⬇⬇+弱Ⓟか⬆⬆⬇⬇+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ディージェイ	⬇⬇⬆⬆+弱Ⓟか⬇⬇⬆⬆+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
バイソン	➡⬅⬅➡+弱Ⓟか➡⬅⬅➡+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
バルログ	⬅➡➡⬅+弱Ⓟか⬅➡➡⬅+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
サガット	⬆⬇⬇⬆+弱Ⓟか⬆⬇⬇⬆+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し
ベガ	⬇⬆⬆⬇+弱Ⓟか⬇⬆⬆⬇+弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し

⬅右が『スパIIX』本来のキャラクター、左がスーパーキャラ。ゲージがないのですぐにわかる。

GAME SYSTEM ゲームスピードの設定

コンフィグ画面で、ゲームスピードを設定できるようになっている。ターボ1から4まであり、1が最も遅く、数が増えるにつれて速くなる。フリーに設定すると、試合まえに1から3のいずれかを選択することができるぞ。初心者ならターボ2ぐらいから始めて、徐々に目を慣らしていくといいだろう。

⬅このように、5種類の中から設定可能。ちなみにターボ4はメチャクチャ速いぞ！試してみる？

➡『スパIIX』では、スーパーキャラ以外にも「あのキャラクター」が登場する。詳細はP.44にて。

THE ULTIMATE ARTS 起き上がりに仕掛ける選択攻撃

リュウは、敵の起き上がりに仕掛ける攻撃のバリエーションが、ほかのキャラクターと比べて多彩になっている。とくに、➡＋中Ⓟ、昇龍拳、通常投げをまじえた選択攻撃のパターンが豊富なため、敵に見破られにくくなっている。ここでは、そのメインとなる攻撃パターンをフローチャートに沿って解説しよう。

Ａでは、めくれそうなときと遠めの敵に対してはジャンプ強Ⓚを、近めの敵に跳びこむときにはジャンプ弱Ⓚを使おう。この時点では、攻撃がヒットするかガードされるかがわからないので、あらかじめＢの足払い，Ｃの➡＋中Ⓟ(しゃがみガード不可)、そして投げのどれを使うか決めておくように。

ＢのしゃがみⓀには、おもに中Ⓚを使う。ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓚと流れるように出すのが基本だが、ときにはジャンプ攻撃から連続技にならないギリギリのタイミングで出して、敵が反撃しようとした瞬間をツブすような形で使ってもいい。しゃがみ中Ⓚのあとは、ファイヤー波動拳か真空波動拳をキャンセルしてつなげよう。

また、ゲージがタマっている場合には、しゃがみ弱Ⓚからのトリッキーな攻めも織りまぜていきたい。具体的にはジャンプ攻撃→しゃがみ弱Ⓚ×1～2から、投げとキャンセルをかけない(この点重要)真空波動拳で2択を仕掛けていくのだ。この真空波動拳は、弱・昇龍拳でも代用できるが、ガードされると反撃を食らうので注意すること。

Ｃの➡＋中Ⓟは、しゃがんでいる敵にヒットすると、そのまま連続でＢにつなぐことができる(立っている敵には不可)。ここからしゃがみ強Ⓚを出したり、しゃがみ中Ⓚ→強・ファイヤー波動拳へとつなげて、再び敵がダウンしたところへと攻めこんでいこう。

また、この➡＋中Ⓟのしゃがみガードができない点を利用して、敵の起き上がりにいきなり密着状態から仕掛けていくのも悪くない。これを、重ねしゃがみ中Ⓚとの2択として活用していこう。どちらも、ヒット後はしゃがみ中Ⓚ→強・ファイヤー波動拳でダウンが奪える。たとえガードされた場合でも、波動拳を撃てばまず反撃されることはないぞ。

THE ULTIMATE ARTS コンボゲージのタメかた＆真空波動拳の使いかた

連続技に、ケズリにと、さまざまな場面で役立つ真空波動拳。ここでは、その真空波動拳を使うために必要なゲージのタメかたと、真空波動拳の有効な使いかたを紹介していこう。

まずは、ゲージを効率よくタメる方法。敵との間合いを開けるときに使う後方ジャンプ時の着地まぎわや、敵をダウンさせたあとに移動する場合などは、必ず空中竜巻旋風脚を使用すること。これだけで、1回につき8分の1ゲージをタメることが可能だ。また、特殊技の➡＋強Ⓟは、ガードさえさせることができればスキなくつぎの攻撃をつなげることが可能なので、たとえば、めくりジャンプ強Ⓚ→➡＋強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→波動拳、とするだけで、3分の1もゲージをタメることができる。

真空波動拳が使用可能になったら、つぎは使うタイミングを覚えよう。敵の飛び道具を撃った瞬間に合わせてこちらも真空波動拳を撃てるようになれば、それだけでかなりのプレッシャーを与えることができる。ほかにも、上記のフローチャートにあったように、接近戦においてしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚなどの比較的スキの小さい技を当てて反撃を誘い、そこからキャンセルしないで出す真空波動拳も有効だ。究極を目指すなら、毎回連続技に組みこむことを前提に使っていきたいところだ。

➡＋強Ⓟを活用しよう

敵の目の前で➡＋強Ⓟ　そのあとすぐにしゃがみ中Ⓚを出せば……。

スキなくつなげることができる　これでこまめにゲージをタメろ！

空中竜巻旋風脚の軌道を把握しよう

ジャンプ直後に出せば、低い軌道を速く飛んでいく。移動するときにも使えるのだ。

着地まぎわに出した場合は、通常のジャンプとさほど軌道は変わらない。

THE ULTIMATE ARTS とにかくつかめ!

中Ⓚ投げはつかみ技のため、投げ受け身を取られる心配がない。その点だけを見ても、ほかの投げ技とくらべて十分なメリットと言えるが、ケンの場合はここからさらに、さまざまなコンビネーションを仕掛けることができるのだ。右のフローチャートをまじえながら解説していこう。

Ⓐの前進は、中Ⓚ投げ終了直前（敵が吹き飛んでいる最中）に方向キーを敵方向へ入力し続け、敵の着地と同時にうしろへ回るのが目的。そこから自分が技を出すと、もし敵のガードが遅れた場合はその攻撃を食らってしまう、というわけだ。ただ、こればかりを使っていると簡単に防御されてしまうので、ときにはうしろに回ると見せかけて前、といったフェイントも必要となってくるぞ。ちなみに、ザンギエフ、フェイロン、サガット、ベガに対しては、この方法だとうしろに回れないので注意しよう。

Ⓑのジャンプ弱Ⓚは、春麗以外のキャラに対して、つかんだ直後から前方ジャンプを入力し続けるだけでOK。あとはジャンプ弱Ⓚを出しておけば、敵が吹き飛んで着地した瞬間にベストの位置で攻撃を当てることができる。ここで攻撃がヒットしているならⒸの連続技を狙う。

Ⓐの前進からⒸに移行した場合、敵の正面またはうしろに回りこんで、そのまま近距離立ち強Ⓟ→弱・昇龍拳がオススメ。ガードされた場合でもさほどスキはないので、積極的に狙ってみよう。コンボゲージがタマっているなら、立ち弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→昇龍裂破で一気に大ダメージを与えておくのも手だ。この場合、最初の立ち弱Ⓚをガードされたら、フローチャートにもあるように、中Ⓚ投げかもしくは鎌払い蹴りに切り替えよう。また、Ⓑのジャンプ弱ⓀからⒸに移行してきた場合は、敵がリュウ、ケン、バルログ、豪鬼ならしゃがみ弱Ⓚ→弱・昇龍拳を、E.本田、キャミィ、ディージェイ、バイソンならしゃがみ中Ⓚ→弱・昇龍拳を、それ以外のキャラには立ち強Ⓟ→弱・昇龍拳をキメることができるぞ。

Ⓓのしゃがみ弱Ⓚは、キャンセルして鎌払い蹴り（鉈落とし蹴りに変化させてもいい）を当てるか、1発当てたあとに、中Ⓚ投げで投げてしまおう。

THE ULTIMATE ARTS 足技はこう使え！

スパⅡXになって、ケンにはさまざまな足技がついた。ここでは、それらの足技のなかから、実戦で使えるものをピックアップしてみたぞ。

まず、通常技の立ち強Ⓚ。接近戦で牽制として出すと効果的だ。ただし、外したときのスキが大きいため、確実に敵に当てないと反撃される危険がある。

必殺技の鎌払い蹴りは、ガイルやザンギエフなどが遠い間合いから跳びこんできたときの対空技として重宝する。ヒットすれば昇龍拳同様に敵をダウンさせられるので、起き上がりには重ね技でもめくりジャンプ攻撃でも余裕で間に合うぞ。

大外回し蹴り、鉈落とし蹴り、鎌払い蹴りのいずれかのコマンドを入力したときに、ボタンを押しっぱなしにすることで発動する稲妻かかと割りは、しゃがみガードできないのがポイント。敵の起き上がりに稲妻かかと割りの終わりぎわを重ね、そのまましゃがみ強Ⓚへとつなげていこう。しゃがみガードしがちな敵には効果テキメンだ。

対空に使える！

⇧鎌払い蹴りの足の先端部分を当てるように使う。少し離れた位置の敵も狙えるぞ。先読みで使おう。

重ね稲妻かかと割りから……

⇧敵が起き上がるまえに、稲妻かかと割りを重ねておく。

⇧ヒットしたら、すかさずしゃがみ強Ⓚを出そう。

THE ULTIMATE ARTS こんなに役立つ！　千裂脚

スーパーコンボの千裂脚は、以下の理由により、とても使い勝手のよい技となっている。

●コマンドの先攻入力が可能

千裂脚のコマンドは⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚだが、最後の➡（もしくは↘か↗）を入れっぱなしにしておけば、そのあと好きなときにⓀを押すだけで、いつでも千裂脚を発動させることができる。したがって、下の解説のような戦法が使えるほか、こちらの起き上がりを攻められたときも、あらかじめコマンドを入力している状態なら、方向キーを➡要素へ入れつつ強Ⓚボタンを連打することにより、簡単にリバーサル千裂脚が出せる。

●連続技もラクラク

⬅タメ➡⬅↗とコマンドを入力して前方へ跳んだあと、空中にいるあいだに方向キーを↗から➡へとダイレクトにズラし（ニュートラルを経由しない）、そのまま方向キーを➡に入れっぱなしにした状態で前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟをヒットさせる。そして、強Ⓟがヒットしたと同時に強Ⓚボタンを連打すれば、強Ⓟキャンセル千裂脚が簡単に出せるのだ。敵を気絶させたあとに狙う連続技としては最適。なお、千裂脚をヒットさせたあとは、吹き飛んでいる敵に強・天昇脚で追い打ちもかけられる。千裂脚を発動させた直後から方向キーを⬇要素に入力しておくのがコツ。

千裂脚で圧力をかける！

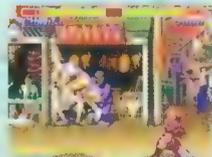
⇨敵のダウン中などにコマンドを入力したあと、➡を入れっぱなしにして前進する。

⇨敵が技を出してきたら、すかさずⓀを連打して千裂脚を発動せよ！

⇨千裂脚を警戒して敵が防御を固めているなら、中Ⓟ投げで対処しよう。

⇨敵が跳んだら、こちらも前方ジャンプして、空中投げを狙おう。

THE ULTIMATE ARTS 特殊技がいつでも出せる！

鶴脚落と後方回転脚のコマンドが変更され、敵との間合いに関係なくいつでも出せるようになった。とくに、鶴脚落（↘＋強Ⓚ）は対飛び道具用の技として重宝する。気功拳のタメが完成していないときには、この技を使って弾をよけるのだ。近距離戦で敵が撃つのを読んで出す……という戦法もある。

⇨↘＋強Ⓚで飛び道具をかわす。着地を攻撃されても、一方的に負けることは少ない。

THE ULTIMATE ARTS 天昇脚の使いどころ

新必殺技の天昇脚は、出す瞬間にわずかながら無敵状態になる時間があるので、対空技や起き上がり時のカウンター技として使える。確実にリバーサルで出せるようになれば、かなりの強さを発揮するぞ。ただし、攻撃範囲が狭いので、敵との間合いが少しでも遠いと空振りしてしまう。また、横方向に攻撃範囲が広いめくり攻撃（ザンギエフの前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟなど）に対しては、一方的に負けることが多い。過信は禁物だ。

THE ULTIMATE ARTS コンボゲージをタメたら迷わずコレ

千裂脚があまりにも強力なので、敵にとっては春麗のゲージがタマること自体が脅威となる。積極的にゲージをタメていき、敵にプレッシャーを与えよう。後方へ下がりつつ弱・気功拳を撃っていくのが簡単な手段だが、敵が飛び道具を多用してこないなら、わずかなスキを見つけては弱・百裂脚を出していく……というのもオススメ。残り体力でリードしているときは、敵に攻めこむよりもゲージをタメることを優先させるのもいいだろう。

THE ULTIMATE ARTS 移動技を有効に使え！

⬅か➡＋弱Ⓚ、⬅か➡＋中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚは、いずれも方向キーを後方へ入力したままで移動できる。すなわち、ソニックをタメながら、敵との間合いを調節することが可能なのだ。長い距離を前進するときは立ち弱Ⓚ、短く前進するときは遠距離立ち強Ⓚ、わずかに後退するときは⬅＋中Ⓚを使おう。

とくに、前進する⬅か➡＋弱Ⓚと遠距離立ち強Ⓚは、敵と飛び道具を撃ち合いつつも間合いを詰めたいときに重宝する。ソニック射出後はすぐさま方向キーを後方に入力→⬅か➡＋弱Ⓚ(ここでは⬅＋弱Ⓚ)や遠距離立ち強Ⓚで移動→再びソニック、のパターンをくり返せば、安全に移動できる。

後退する⬅＋中Ⓚは技を出しつつ敵との間合いが離せるため、攻めこまれている状況を打開するときの切り札として使っていける。ただし、これに頼りきりになってしまうとすぐに画面端に到達して、結果、逃げ場がなくなるので注意したい。

以上がタメつつ闘う場合の例だが、タメを考えなければ遠距離立ち中Ⓚや➡＋中Ⓚを使って自分から攻めこむことも可能となる。また、⬅か➡＋弱Ⓚは着地後にすぐ動けるようになるため、この技を敵にヒットさせてから強Ⓟ投げや、ワザと敵の目の前に着地して強Ⓟ投げ、という戦法も有効だ。地上戦の巧みな敵には、これらの技で対処していこう。

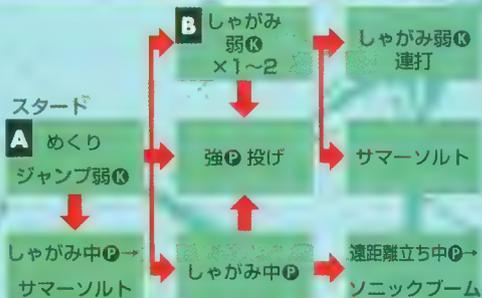
THE ULTIMATE ARTS めくり弱Ⓚからのバリエーション

敵をダウンさせたあとは、ソニックからの攻めを行なうのが『スパII』までのガイルだった。しかし『スパIIX』のガイルはひと味ちがう。めくり可能のジャンプ弱Ⓚがあることで、さらに攻めの幅が広がったのだ。というわけで、ここでは、めくりジャンプ弱Ⓚからの攻撃の手順を、右図を参照しながら説明していこう。

Ⓐのめくりジャンプ攻撃がヒットしたら、そのまましゃがみ中Ⓟ→サマーか、しゃがみ弱Ⓚ×2→サマーの連続技を使えば問題ナシ。

めくりジャンプ弱Ⓚがガードされたときは、Ⓑのしゃがみ弱Ⓚを2発出して様子を見るパターンに切り替える。もし、敵が投げ返しを狙うつもりで立っていた場合、しゃがみ弱Ⓚの1発目がヒットするはず。それを確認したら、しゃがみ弱Ⓚの2発目までを出してからサマーにつなぐことができるぞ（この連続技のやりかたについてはP.8を参照）。ただし、これは春麗とバルログにはヒットしないので注意すること。サマーを出すタイミングを失ったら、間合いが離れるまでしゃがみ弱Ⓚを連打してもいい。

敵が連続技を警戒していて、しゃがみ弱Ⓚをガードしている場合は、いよいよ強Ⓟ投げの出番。1発当ててから投げ、2発当ててから投げ、という具合に、毎回投げるタイミングを変え、いつ投げるかわかりにくくするのがポイントとなる。最初から投げ受け身狙いをするような敵には、しゃがみ弱Ⓚからワンテンポおいてサマー、などという手も有効だ。

画面端の敵には、めくりからの攻撃ができないため、ダウン中にこちらから密着し、起き上がりに対してⒷのしゃがみ弱Ⓚパターンからスタートさせる。あとは、前述の戦法と同様のコンビネーションで攻めていこう。たいていこれらのパターンでカタがつくはずだ。

めくりジャンプ弱Ⓚのヒミツ

じつは、めくりジャンプ弱Ⓚは、敵の起き上がりの際に早めに技を当てるか遅めに技を当てるかで、敵のガード方向が異なる。ここでは、ガード方向の説明(敵がどちらのガード方向を入力すると防御されるか)と、そのあとに当てることができる通常技の種類を挙げておこう。

めくってないよ

⇦敵のうしろに側いるが、敵のガード方向は通常のまま。打点が高いので、ここからつながる有効な技はしゃがみ中Ⓟぐらいだ。

これがめくりだ

⇨ここまで打点が低いとガード方向も逆になる。これならしゃがみ中Ⓟでもしゃがみ弱Ⓚでもヒットするぞ

THE ULTIMATE ARTS 新技を使いこなせるかがカギ!

基本戦法は『スパII』と変わらない(地上通常技による牽制とスキを突いての跳びこみ連続技)ため新技である↘+強Ⓟとサプライズフォワード&サプライズバックをいかに使いこなせるかが、『スパIIX』のブランカの課題となる。上記の新技のうち、とくに重要なのがサプライズフォワード。いわゆる前方ダッシュなのだが、技前後のスキが小さく、動作自体も非常に速い。強Ⓟ投げや足払いと併用すれば、かなりトリッキーな攻めを展開することができる。

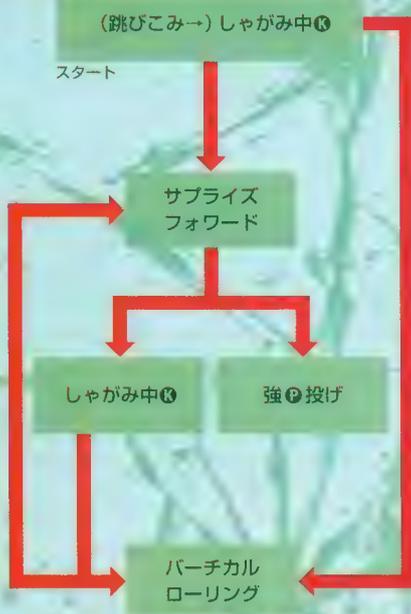
以降の説明を参考に、ぜひ『スパIIX』ならではの戦法をマスターしてほしい。

↘+強Ⓟの利点

一部の飛び道具(ソニックブーム、エアスラッシャー、タイガーショット)をよけつつ攻撃できるのが最大の利点。ガードされてもスキは小さいので、上記の飛び道具を連発する敵には積極的に使っていくといいだろう。

⬆敵の飛び道具をよけつつ攻撃。ヒット時はダウンを奪えるので、続けて攻めるべし。

サプライズフォワードはこう使え!

右のフローチャートはサプライズフォワードを使用して行なう、ブランカの基本的なコンビネーションだ。この連係のポイントは、サプライズフォワードを↘+Ⓚ3つ同時押しして入力すること。この入力方法ならバーチカルローリングのタメを維持しつつ、しゃがみ中Ⓚ→サプライズフォワードの連係をムリなく実行できるのだ(方向キーを↘に入れっぱなしにして、中Ⓚ→Ⓚ3つ同時押しの順で入力する)。また、密着〜半キャラクター分ほど離れた間合いなら、(しゃがみ中Ⓚ→)サプライズフォワードで敵の背後に回りこむことができる。うまく回りこめたら正面の場合と同様に、強Ⓟ投げかしゃがみ中Ⓚの2択攻撃で攻めたてよう。

⬆写真くらいの間合いから(しゃがみ中Ⓚ→)サプライズフォワード。

⬆敵の背後に回りこめる。ここからしゃがみⓀ中か強Ⓟ投げの2択を仕掛けろ!

サプライズバックの使い道

おもに間合いを離すために使用するが、行動開始直後に無敵時間があるため、とっさの回避手段としても重宝する。右はサプライズバックを使用した連係の一例。ガードしがちの敵にとくに効果を発揮する。

⬆しゃがみ弱Ⓚをギリギリで当ててサプライズバック。

⬆直後に弱・ローリングアタックを出して急接近する。

⬆敵の目の前に着地。ここで強Ⓟ投げをキメるのだ。

THE ULTIMATE ARTS バニシングフラットを活用せよ！

バニシングフラットは飛び道具をかき消すだけでなく、敵をダウンさせる手段としても活用できる。
狙い目は、昇龍拳やサマーといった宙に浮くタイプの攻撃。これらの技をガードしたら（または空振りさせたら）、すかさず落下中の敵にバニシングフラットをヒットさせ、ダウンを奪うのだ。バニシングフラットの利点はダウンさせたあとも間合いが離れず、めくりジャンプ⬇要素＋強Ⓟなどから連続技に移行できること。『スパⅡ』で多用した中Ⓟ投げからの連係は投げ受け身で無効化されるおそれがある。可能であれば、つねにバニシングフラットでダウンを奪い、その起き上がりを攻めていこう。

バニシングフラットは、ガードしたらすぐに入力する感じで出すといいぞ

バニシングフラットは移動手段にも活用できる。スクリューのあとはコレで近づこう。

THE ULTIMATE ARTS キメろ！　ファイナルアトミックバスター

まず覚えてほしいのは、ファイナルアトミックバスターの投げ間合い。だいたいスクリューの半分くらい（スクリューは遠距離立ち弱Ⓚがギリギリ当たる距離が有効な間合い）なので、狙う際は十分接近したうえでコマンドを入力しよう。最も簡単なキメかたとしては、前方ジャンプ攻撃から着地と同時に仕掛けるという方法が挙げられる。このとき使用する前方ジャンプ攻撃は、前方ジャンプ⬇要素＋弱Ⓚ（または中Ⓚ）や⬇要素＋強Ⓟなど。ジャンプ中に方向キーを2回転させればいいので、これは初心者にもオススメできる方法だ。
また、少々すばやい操作が必要になるが、地上で通常技をガードさせた直後につかむという方法も可能。しゃがみ弱Ⓚをガードさせて仕掛けるのが一般的だが、これは最速で入力すると、敵はジャンプですら回避できないほどに強力だ。一発逆転の要として、ぜひともマスターしておきたい。

これがファイナルアトミックバスターで敵をつかめる限界距離。これ以上離れるとダメ。

⬅か➡＋中Ⓟ→ファイナルアトミックバスター

敵が足払いを出すと読んだら、すかさず⬅か➡＋中Ⓟ。

足払いをかわし、着地と同時につかんでしまおう。

THE ULTIMATE ARTS 跳びこみ時の注意

敵の起き上がりに跳びこみからラッシュを仕掛けるのは、ザンギエフの常套手段。だが、リュウ、ガイルといった無敵必殺技を持つキャラクターには前方ジャンプ攻撃を迎撃されがちだ。
そこで役立つのが、右の写真で紹介している跳びこみかた。要は敵の起き上がりに低い打点で前方ジャンプ攻撃を重ねるだけだが、こうすればリバーサル時に敵が無敵になる技を出してきてもガードすることが可能なのだ。しかも敵がコマンドの入力に失敗した場合は、しっかり前方ジャンプ攻撃がヒットする。つまりザンギエフ側は何のリスクもなく、敵の起き上がりを攻められるのだ（右の連続写真を参照）。これは、強力な迎撃技を持つキャラクターと闘うときは必須のテクニック。跳びこむタイミングはシビアだが、ぜひ体得してほしい。

安心跳びこみをマスターせよ！

敵の起き上がりに、この打点で前方ジャンプ攻撃を重ねよう。

リバーサルで無敵技を出されても着地してのガードが可能。

敵が入力をミスした場合は前方ジャンプ攻撃がヒットする。

THE ULTIMATE ARTS 接近戦を乗り切るために

敵が遠くにいる場合、読まれないようにヨガファイヤーを撃ちつつ、跳びこんできた敵を通常技で迎撃する……という基本パターンは『スパII』のものをそのまま流用できるので、そちらを参考にしてほしい(P.25参照)。ちなみに、遠距離立ち通常技は方向キーをニュートラルか➡、遠距離しゃがみ通常技は方向キーを⬇か↘、近距離立ち通常技は方向キーを⬅、近距離しゃがみ通常技は方向キーを↙へそれぞれ入力しながら攻撃ボタンを押せば、同じ性能の通常技が出せる。

中間〜遠距離は『スパII』に準ずるということで、ここでは接近戦の解説をしていこう。

接近戦の主軸は↙+中Ⓚ。この技は出るのが速く、必殺技でキャンセルすることもできるので、多用することになるだろう。この↙+中Ⓚは、密着時なら目押しで↙+中Ⓚ×2の連続技が成立する。また、密着時でこの連続技をヒットさせたあとの間合いでは、前方ジャンプ直後の強・ドリルキックで「敵の目の前に着地→中Ⓟ投げ」の連係が可能だ。

↙+中Ⓟは、↙+中Ⓚと同様の使いかたができる。ただ、↙+中Ⓟは↙+中Ⓚにくらべると敵の突進技を止めやすい、というメリットがあるため、突進系の技を持つ敵(バイソン、ブランカなど)と対戦するときはこちらも織りまぜていこう。

中・ドリルキックや強・ドリルキックも重宝する。前述の、敵の目の前に着地して中Ⓟ投げ、というパターンだけでなく、敵にヒットさせてから「中Ⓟ投げもしくは↙+中か強Ⓚの2択」のような戦法も、リュウやガイルなど強力な対空技を持つ敵以外には有効な手段だ。なおSS版のみ、敵を画面端に追いつめての弱・ヨガフレイム連発が強力。これだけで、何もできずに倒されていくキャラクターもいるぞ。

THE ULTIMATE ARTS 新・ドリルを使った戦法

ドリルキックの種類が増えたことで、攻撃のバリエーションが増加した。『スパII』でふれた攻撃方法(P.25参照)は除いて、新たなドリルキックの使い道を解説しよう。

まず、角度の浅い弱・ドリルキック。これは、敵の飛び道具を跳び越えて、そのまま攻撃するときに使う。とくに、波動拳のような射出後の硬直時間が長い技に対して威力を発揮するぞ。また、高い位置で敵にヒットしないかぎり、ヒット後は敵から離れるため、反撃を受けづらいというメリットもある。これをほかのドリル攻撃と併用すれば、ダルシムらしからぬスピーディーなラッシュを仕掛けることができるのだ。

強・ドリルキックは、中・ドリルキックでフォローできない密着状態の敵を攻めるのに使える。降下する角度が深いので、ヒット後も間合いがあまり離れず、投げに移行しやすいのがポイントだ。ゲージがタマっていれば、↙+しゃがみⓀ→ヨガインフェルノとの2択もできるようになる。さらに、技自体の移動距離が短いため、敵の目の前でドリルキックを出して、わざと当てずに着地して敵を投げる、いわゆるスカし投げが『スパII』のダルシムよりもやりやすくなっている。

このスカし投げが反撃されるようになったら、スカしヨガインフェルノを狙ってみよう。完全無敵技で対処してこないかぎり、まず負けることはないぞ。

THE ULTIMATE ARTS 対空技あれこれ

いつでも接近戦用の技が出せるようになって、対空技の種類も圧倒的に増えた。そのなかでも、とくに役立つ技を紹介していこう。

⬅+中Ⓚは、斜め前方から跳びこんでくるような攻撃に強い。攻撃範囲が広いうえに出したときのスキも小さいので、接近戦などでは適当に連打しているだけでもいい牽制になる。

真上からの攻撃に対しては、⬅+中Ⓟで迎撃する。敵のジャンプ軌道に早めに重ねておくように使うのがコツだ。

フライングバルセロナアタックのように、通常技だと返しづらい攻撃には、弱・ヨガブラストを使うといい。横から攻撃されないかぎりは、まず迎撃することができる。

THE ULTIMATE ARTS スーパーコンボはどう使う?

攻撃力が高い、攻撃範囲が広い、無敵時間がある、と3拍子そろっているヨガインフェルノ。自分の起き上がり時にリバーサルでカウンターを狙ったり、連続技に使用したり、投げとの2択を迫ったりするときに重宝する。コマンドが複雑で出しにくいといった欠点もあるが、それでもオツリがくるほどの価値がある。

この、頼りになるヨガインフェルノを使えるようにするためにはゲージをタメなくてはならないのだが、ダルシムにはじつに簡単にゲージをタメる方法がある。その方法とは、ヒマを見ては弱・ヨガブラストを出すこと。6回出せばゲージがマンタンになるので、チャンスがあったらどんどん使っていくようにしよう。

THE ULTIMATE ARTS 百烈張り手を使うのだ！

百裂張り手は、中か強で出すと自動的に前進しながら張り手をくり出す。これを利用して、敵の体力をどんどんケズるのだ。とくに、強の百裂張り手は突進する距離が長いため、それだけ余分に敵の体力を奪うことができる。ボタン連打に自信のあるプレーヤーは積極的に使っていこう。

とはいえ、なんの予備動作もなしにいきなり百裂張り手を出すことは難しいので、そのための布石を作っておきたい。出しやすいのは、敵を投げたとき、ジャンプ攻撃を当てたあと、牽制のしゃがみ攻撃を出したあとなど。いずれも、その行動を起こした直後から、中Ⓟか強Ⓟを連打しておくのがコツ。

技の空振り中にボタンを連打すると敵にばれやすいが、その反面、百裂張り手をわざと出さないようにすることで敵のスキを誘い出すこともできる。このへんは読み合いだ。なお、百裂張り手を出さないときは、跳びこみからの連続技を狙ったり、スーパー頭突きを出してみるといい。

ちなみに、中か強・百裂張り手→いったん終了して再び中か強・百裂張り手……と連続で出すと、意外に強い攻め手となるので覚えておきたい。

ジャンプ強Ⓚがヒットしたら、すぐさま強Ⓟ連打開始

ガードしようがお構いなし。ごりごりケズれ！

THE ULTIMATE ARTS 大銀杏投げで未来をつかめ！

大銀杏投げは、ある条件を満たすとコマンド入力を受け付けてくれる時間がいつまでも持続する必殺投げだ。どういうことかと言うと、大銀杏投げの➡↘⬇↙⬅（⬅は省略可）だけを入力して、方向キーを⬅か↙に入力したままにしておけば、敵が近づいてきたときにⓅを入力するだけでいつでも大銀杏投げができるのだ。

たとえばジャンプ攻撃の最中に➡↘⬇↙⬅と入力し、着地して強・百裂張り手を出しておけば、無敵必殺技でカウンターでもとらないかぎり、ケズリか投げかの2択が待っているというわけ。実戦では非常に使える戦法なので、どんどん多用してほしい。また、大銀杏投げを入力したあとは、同時にスーパー頭突きのタメもできるため、飛び道具を持っていない敵に対して強力な待ち戦法が可能だ。この場合、敵が跳びこんできたらスーパー頭突きで、そのまま歩いてきたら大銀杏投げで対処すればいい。

大銀杏投げ先行入力アタック！

ジャンプ弱Ⓚと同時に➡↘⬇↙⬅を入力し、強Ⓟを連打すると、以下の2択に持ちこめるぞ！

強・百裂張り手

大銀杏投げ

THE ULTIMATE ARTS 鬼無双はどう使う？

スーパーコンボの鬼無双も、大銀杏投げ同様の、特殊な入力が可能。これを利用した戦略としては、

1 起き上がりにⓅ連打でリバーサル鬼無双
2 飛び道具のモーションが見えたところに鬼無双

といったところか。ただし、敵が遠い位置にいる場合に使う鬼無双は、すべてヒットしないことのほうが多い。ときには反撃を食らうこともあるので、この点に注意して出すこと。

ゲージがタマったらすかさずコマンドを入力しよう

敵が飛び道具を撃つ瞬間に、こちらもⓅボタンを押す

すると、鬼無双の頭部が飛び道具をかき消して……

そのまま敵にヒットする。タイミングが命だ！

THE ULTIMATE ARTS スーパーコンボがキマれば、勝ったも同然！

さまざまな技の弱体化により、地上戦で敵を押さえこむことは難かしくなった。よって、基本は空中からの攻撃。通常は、コンドルダイブやスキを突いての前方ジャンプ弱Ⓟ→メキシカンタイフーンなどの連係で、上方から敵を画面端に追いつめていこう。

注意しなければならないのは、ブランカ、バイソン、ベガといった突進技を持つキャラクターにコンドルダイブを安易に使用しないこと。ヒット時はダウンを奪えるので問題ないが、ガードされた場合はほぼ確実に手痛い反撃を受けてしまう。

各種攻撃をヒットさせ、ゲージがタマったら、いよいよダブルタイフーンの出番だ。右の解説を参考にして、積極的に狙っていこう。

前作の主力武器、遠距離立ち強Ⓚは、しゃがんだ敵には当たらなくなってしまった。

ダブルタイフーンをキメろ！

最も簡単なのは、前方ジャンプで近づき、着地と同時に出すという方法。しかし、これは前方ジャンプを対空技で迎撃されるおそれがあるため、実戦ではキメづらい。オススメなのは、敵の起き上がりにしゃがみ中Ⓟを重ね、そのあいだにコマンドを入力するという方法だ。コマンドを入力すると言っても、実際には方向キーをグルグル回してⓅボタンを連打していればOK。しゃがみ中Ⓟのフォロースルーが終了すると同時にダブルタイフーンが発動するぞ。

このあいだに方向キーを回してⓅボタンを連打。

行動可能になると同時にダブルタイフーンが発動する。

THE ULTIMATE ARTS 強Ⓚ投げから大ダメージ！

これは投げ受け身が導入された「スパⅡX」では、ぜひ活用してもらいたい連係だ。やりかたは簡単で、強Ⓚ投げをキメた直後から方向キーを↗に入れっぱなしにしておき、前方ジャンプ攻撃を仕掛けるだけ。こうしておけば敵の起き上がりにピッタリのタイミングで攻撃が重なるので、直後に投げか連続技の2択攻撃を（ほぼ確実に）迫ることができるのだ。前方ジャンプ攻撃がヒットした場合は立ち弱Ⓟ→トマホークバスター、ガードされた場合はメキシカンタイフーンにつないでダメージを与えよう。

この最中から↗を入力しておき、直後に前方ジャンプ中Ⓚを仕掛けると……。

リュウ、ケン、豪鬼の3人にはめくりでヒットする。これはおトク！

THE ULTIMATE ARTS メキシカンタイフーンのちょっといい話

必殺技のコマンドは、ボタンを押したときだけでなく、離したときにも入力されたと認識される。このシステムを利用すると、敵が無敵必殺技を出したときはガードし、投げることができる状況であれば通常どおり投げるという特殊なメキシカンタイフーンをくり出すことができるのだ。

方法は、事前にⓅボタンを押しっぱなしにしておき、方向キーを1回転。そしてガード方向で止め、方向キーを入力したままⓅボタンを離す、というもの。ふつうに入力するとジャンプしてしまうので、しゃがみ弱Ⓟなどをガードさせ（Ⓟボタンは押しっぱなしにする）、そのあいだにコマンドを入力するといいだろう。慣れればダブルタイフーンにも応用できるので、一度チャレンジしてほしい。

リスクなし！

写真の場合は、方向キーを↙から1回転させるとやりやすい。↙で止めてⓅを放す。

リバーサル無敵必殺技で反撃された場合はガードになる、

敵がガードに徹しているならメキシカンタイフーンがキマるぞ。

THE ULTIMATE ARTS 烈空脚はこう使え！

烈空脚には、以下のような使い道がある。これらを状況に応じて使いわけていくといいだろう。

1 移動手段

これは飛び道具を主体に攻めてくる敵に、とくに効果を発揮する。ただし、烈空脚は技に入るまでが遅いので、基本的には敵の攻撃を先読みして使うことになるだろう。また、弱～強それぞれで移動距離も違うので、練習して間合いを把握しておくこと。

2 しゃがみガードをツブす

読んで字のごとくの用途。タイミングさえ合えば、敵のしゃがみガードをツブしつつ、近距離立ち強Ⓟ→強・烈火拳×3の連続技につなぐことも可能だ。

3 空中コンボ

空中でヒットした場合、最大3ヒットまでの連続技となる。くわしくは右の写真を参照してほしい。

4 敵の技を誘う

まず、烈空脚をワザと空振りして、敵の目の前に着地する。敵が反撃してくる場合は弱・熾炎脚や烈火真拳、しゃがみガードを固めている場合は投げ技や⬅か➡＋中Ⓚでダメージを与えよう。

烈空脚で空中コンボ！

⬆烈空脚が空中でヒット。ここで、もう一度烈空脚。

⬆再びヒットする。このあと烈火真拳もキマるぞ！

THE ULTIMATE ARTS しゃがみガードを崩すには？

『スパⅡX』からしゃがみガード不能技になった⬅か➡＋中Ⓚ。この技は出るまでに若干時間がかかるので、基本的には敵の起き上がりに重ねる形で使用する。ポイントは右の連続写真のように、立ちガード不能のしゃがみ強Ⓟ(注：バイソンのみ立ちガード可能)や、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→烈火拳×3などと併用していくこと。こうすれば立ちガードかしゃがみガードの2択攻撃を迫りつつ、起き上がりを攻めることができるのだ。

⬅か➡＋中Ⓚをガードされた場合は、直後に弱・熾炎脚や烈火真拳を出してみよう。⬅か➡＋中Ⓚのスキに反撃しようとした敵にヒットするぞ。この連係をおそれて手を出さなくなった相手には、前進してからのⓀ投げをキメるといい。

なお、⬅か➡＋中Ⓚは方向キーを⬅へ入力すればその場で、➡へ入力した場合はやや前進しつつ攻撃をくり出す。基本的に敵との間合いが遠いとき以外は、⬅＋中Ⓚで出すようにしよう。➡＋中Ⓚで出すと、投げられてしまうことがあるぞ。

起き上がりに2択攻撃！

⬅敵をダウンさせたら、2択攻撃のチャンス。リバーサル無敵必殺技をおそれず、一気に攻めこもう。

⬆➡＋中Ⓚ。このあと手を出してくるなら弱・熾炎脚や烈火真拳で迎撃。

⬆重ねしゃがみ強Ⓟ。ヒットしたら強・烈火拳×3につないでさらに攻撃だ

THE ULTIMATE ARTS 強力！ 烈火真拳

烈火真拳最大の特長は、技の開始から4発目が出終わるまで完全無敵になるということ。この特長の活かしがたとしてまず挙げられるのが、起き上がり時の迎撃技として活用する方法だ。非常に単純な使用法ではあるが、たとえ昇龍拳を重ねられても確実に反撃できる点は大きい。敵が攻撃を重ねようと近づいていれば全部(5発)ヒットする可能性も高いので、狙う価値は十分にあると言っていいだろう。

また、通常の烈火拳同様、もちろん連続技に組みこむこともできる。オススメはしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→烈火真拳。最初のしゃがみ弱Ⓚ中に⬇↘➡、直後にしゃがみ弱Ⓟ→⬇↘➡＋Ⓟと入力すれば、比較的簡単に出すことができる。

⬅ガードの甘い敵には近距離での攻防中に、いきなり仕掛けてみるのもいい。

キャミィ

『スパⅡX』のキャミィについて

攻め手が少ないのは『スパⅡ』と変わらず。通常技を使いながら敵の間合いをつかず離れず、チャンスがあれば一気に攻めこむ、という戦法もほとんど変更なし。飛び道具に弱いので、敵の動きを見切って闘う必要がある。ある意味通好みのキャラクターだ。

PROFILE

国籍	イギリス
生年月日	1974年1月6日
身長	164センチ
体重	46キロ
3サイズ	バスト/86センチ ウエスト/57センチ ヒップ/88センチ
血液型	B型
好きなもの	ネコ
嫌いなもの	不機嫌なとき目につくものすべて

技データ

技名	[illegible]	[illegible]
●通常技（パンチ系）		
エルボーアッパー	敵[illegible]P	[illegible]
リフトアッパー	（〃）立ち中P	立・屈
スイングナックル	[illegible]立ち強P	[illegible]
フーリガンジャブ	（敵遠距離時）立ち弱P	立・屈
フーリガンストレート	[illegible]立ち中P	[illegible]
リバースラリアット	（〃）立ち強P	立・屈
ラピッドファイア	しゃがみ弱P	屈
ライトグレネード	しゃがみ中P	屈
トーピドーシェル	しゃがみ強P	[illegible]
ダガーショット	垂直ジャンプ弱P	立
アームブレード	垂直ジャンプ中P	[illegible]
フィストボム	垂直ジャンプ強P	立
ダガーショット	斜めジャンプ弱P	立
アームブレード	斜めジャンプ中P	立
フィストボム	斜めジャンプ強P	[illegible]
●通常技（キック系）		
ニーショック	敵[illegible]K	[illegible]
マイティレッグ	[illegible]立ち中K	立・屈
アサルトシェル	[illegible]立ち強K	[illegible]
フーリガンキック	敵近距離時 立ち弱K	立・屈
トゥースマッシュ	[illegible]立ち中K	[illegible]
スティールランサー	[illegible]立ち強K	立・屈
スタンレイピア	しゃがみ弱K	屈
トゥーバズソー	しゃがみ中K	屈
グランドスイープ	しゃがみ強K	屈
パワーデトネイター	垂直ジャンプ弱K	立
シナイピングヒール	垂直ジャンプ中K	立
クリティカルストライク	垂直ジャンプ強K	立
パワーデトネイター	斜めジャンプ弱K	立
スナイピングヒール	斜めジャンプ中K	立
クリティカルストライク	斜めジャンプ強K	立
●[illegible]		
フーリガンスープレックス	←か→＋強P	[illegible]
フランケンシュタイナー	←か→＋強K	[illegible]
フライングネックハント	ジャンプ中↑以外＋中か強P	—
エアフランケンシュタイナー	ジャンプ中↑以外＋中か強K	—
●必殺技		
キャノンスパイク	→↓↘＋K	立・屈
スパイラルアロー	↓↘→＋K	立・屈
アクセルスピンナックル	←↙↓↘→＋P	立・屈
フーリガンコンビネーション	↙↓↘↗＋P	
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション中 追加入力なし	屈
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション中 （敵頭部付近）↑か↓以外＋K	—
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション中 （敵頭部付近）↑か↓以外＋K	—
●スーパーコンボ		
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↘→＋K	[illegible]

THE ULTIMATE ARTS フーリガンコンビネーションはどう使う?

『スパⅡX』になって、新たに加わった新必殺技、フーリガンコンビネーション(以下、フーリガン)。↙↓↘↗+Ⓟで打撃技が、↙↓↘↗+Ⓟ後Ⓚで2種類の投げ技が出せる。投げるためにはコマンド入力後、敵の近くで⬅か➡要素+Ⓚを入力すればいい。空中にいる敵も投げられるが、投げ間合いはそれほど広くないので過信しないようにしよう。この技は、コマンド入力時の敵との位置関係によって投げかたが変化するが、狙って実行するのは非常に難かしく、また、ダメージその他にあまり差はないので、とくに気にする必要はない。

ちなみに、フーリガンはあくまでも奇襲用の技であって、これをメインの戦法にしてもあまり有利な展開は期待できない。まずは『スパⅡ』の戦略をマスターし(P.33参照)、それらの戦法につけ加えるくらいのつもりで使っていこう。

投げ技のフーリガンは、前述のとおり、投げの間合いが狭いために、跳んでからつかむまでのあいだにあっさりと反撃されるという事態に陥りやすい。少しでも成功させやすくするためには、なるべく敵を守勢に回しておく必要がある。そこでオススメしたいのが、しゃがみ中Ⓚ→フーリガンなど、足払いからの連係だ。これは、敵にいったんガードさせることにより、つぎに出すフーリガンに対してとっさに反応できないようにするのが狙い。しゃがみ中Ⓚの足先を当ててからキャンセルしてフーリガンを出すと、意外にひっかかってくれるぞ。ただし密着状態で出す場合は、フーリガンを弱で出さないと、敵を跳び越えてしまい、そのまま着地するだけなので注意しよう。このコンビネーションにめくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱・フーリガンも交えると攻撃に幅ができるぞ。また、PS版なら、しゃがみ弱Ⓚ×α→遠距離立ち強Ⓟ(立ち弱Ⓚ+強Ⓟ同時押しで出さないとしゃがみ弱Ⓚからはつながらない)→強・フーリガンなどが有効な連係になる。ダウンから起き上がった瞬間の敵に仕掛けるフーリガンも、たまに出すと効果的だ。

フーリガンを迎撃してくる敵に対しては、しゃがみ中Ⓚ→弱・スパイラルアローの連続技を使っていったん動きを封じてから、再びフーリガンを連係に組みこんでいくといいだろう。どちらにしても連続でフーリガンを使うのは得策とは言えない。

フーリガンで投げを狙うには

まずはコマンドを入力。遠距離から強で出すのがいちばん簡単なやりかただ。

敵の近くにきたら、方向キー⬅か➡要素+Ⓚで投げることができる。

THE ULTIMATE ARTS 基本戦略の補足

ここでは『スパⅡX』になってから変更された技の性能など、攻守全般に渡っての補足点を解説する。

●跳びこみには何を使う?

基本的には、ジャンプ中Ⓟで問題ない。通常技で対空迎撃してくる敵には、ジャンプ中Ⓚなども織りまぜて使うと効果がある。めくりで攻撃する場合は、ジャンプ弱Ⓚで行なうこと

●中Ⓟ投げは使えるの?

画面端以外なら有効。『スパⅡ』で使ったコンビネーションも健在だ。だが、画面端で投げ受け身を取られると自分の硬直中に反撃を食らうので、画面端では、中Ⓟ投げより硬直時間が短い中Ⓚ投げを使うようにしよう。

●攻めこまれたときは?

どうしようもないときはバクチで弱・スパイラルアローを出すといい。ヒットか相打ちなら敵をダウンさせられるし、ガードされても意外に間合いが離れるので、スーパーコンボでもないかぎり、手痛い反撃を食らうことはまずない。キャノンスパイクの無敵時間を利用して反撃する手もあるが、こちらは弱中強いずれで出してもガードされるとおしまい。ゲージがタマっているのなら、スーパーコンボを使ってみてもいいだろう。

●スーパーコンボはどこで使う?

連続技に組みこめれば文句なし。使うときは、しゃがみ中Ⓚ×2からや、ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓚをキャンセルして出そう。また、自分の起き上がりにリバーサルで出してカウンターを狙ったり、敵が飛び道具を撃つ瞬間に合わせて使ってもいい。前述のような緊急脱出用に使うのも手だ。

起き上がりのめくり攻撃には?

敵が自分を跳び越えるまえに➡を入力し、起き上がる直前に↓↙+Ⓚを入力。これで回避できる。

THE ULTIMATE ARTS 新技・ジャックナイフマキシマムの使いかた

ジャックナイフマキシマム（以下、ジャックナイフ）は、対空必殺技として非常に重宝する。

敵を確実に迎撃するなら、無敵時間の長い弱・ジャックナイフを使おう。攻撃力を重視する場合は、敵を引きつけてから中・ジャックナイフ→自分の着地後すぐに中・ジャックナイフ（計3ヒット）を使っていく。後者の場合は、必殺技を2回出すことによってゲージを早くタメることにもつながるぞ。

また、敵に飛び道具で押されているときにもジャックナイフは効果を発揮する。使うのは無敵時間の長い弱・ジャックナイフとしゃがみ強Ⓚ。しかし、これらはどちらを単体で使っても、飛び道具を抜けることはできない。そこで、しゃがみ強Ⓚの出ぎわで飛び道具を少しだけくぐっておいて、その出ぎわを弱・ジャックナイフでキャンセルするという高等技術を使用するわけだ。弱の飛び道具に対しては少々つらいが、強の飛び道具なら完璧にすり抜けられるはず。とにかく練習あるのみだ。これを使えば、飛び道具に押されっぱなしで、なすすべなくやられてしまう、ということも少なくなるだろう。

遠めの間合いから敵が跳びこんできたら……。

すばやく反応して、しゃがみ強Ⓚを出す。

間髪入れずにキャンセルして中・ジャックナイフ。

ジャックナイフの別の使いかた

敵が遠くの間合いから跳びこんできたときに有効なテクニック。しゃがみ強Ⓚでわずかに前進するのがこのテクニックのポイントだ。

THE ULTIMATE ARTS ソバットカーニバルはここでキメろ!

ソバットカーニバルは、敵の近くで発動させないと4発すべてがヒットしないため、キメる状況はどうしても限られてくる。ここでは、その数少ないチャンスを解説していこう。

最も簡単な方法は、中か強・ジャックナイフをヒットさせたあとに、落ちてくる敵に対して空中コンボを狙う、というもの。ふつうにソバットカーニバルを当てるよりもヒット数は少なくなるが、ダメージ量は意外に多く、決してバカにできない。

投げとの2択に使っていくのも効果的だ。たとえば、敵に弱攻撃などをヒットさせておいて⬅タメを作っておき、タメが完了したらすかさず➡⬅➡のコマンドを入力する。その直後に、中Ⓟ投げかソバットカーニバルのいずれかを仕掛けるのだ。このコンビネーションの詳細は下の写真を参照してほしい。

ちなみにソバットカーニバルは、画面端以外で地上の敵にヒットした場合は、ソバットカーニバル終了後、すぐに中・ジャックナイフを出すと追い打ちをかけることができる。強・ジャックナイフでも追い打ちできるが、ダメージ量は中のほうが上だ。

ジャックナイフ後の追い打ち

強・ジャックナイフから狙うのが簡単だが、ここでは難易度は高いものの、攻撃力の高い中・ジャックナイフからの追い打ちを紹介。

敵をあまり引きつけずに中・ジャックナイフ発動。

着地直後に、再び中・ジャックナイフを出す。

敵が落ちてきたところにソバットカーニバルをキメろ!

しゃがみ弱Ⓟを当てているあいだに、⬅タメ➡⬅までを入力しておくこと。

コマンドを入力したら、前進して、あたかも投げにいくように見せかける。

そしてⓀを入力。これがガードされるようになったら、中Ⓟ投げも組みこもう。

投げとソバットカーニバルの2択

めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟを2～3発当てているあいだにタメを完成させよう。そのあといかにも投げるようなそぶりを見せるのがポイントだ。

THE ULTIMATE ARTS ダッシュグランドストレートを使いこなせ!

バイソンをプレーするうえで、ぜひ活用してほしいのが、新技のダッシュグランドストレートだ。この技は出るのが非常に速く、さらには立ちガード不能というスグレモノ。『スパII』での主力だったダッシュストレートの強化版とも言える技なので、『スパIIX』では、このダッシュグランドストレートを軸に従来の戦法(→P.37参照)を実践していこう。

また、新技ではないが、しゃがみ中Ⓟが必殺技でキャンセル可能になったというのもうれしい変更点。このため、必殺技をからめた連係が豊富になり、格段に敵を追いつめやすくなっている。くわしくは次項「実戦で役立つ有効な連係」を参照してほしい。

中間距離からの弱・ダッシュグランドストレートで敵の出鼻をくじくのが常套だ。

『スパII』と異なり、ダッシュストレートはしゃがんでいる敵に当たらなくなった。

THE ULTIMATE ARTS 実戦で役立つ有効な連係

弱・ダッシュグランドストレート→強・バッファローヘッドバット

この連係の利点は、なんと言ってもリスクが小さいこと。強・バッファローヘッドバットがヒットすればダウンを奪えるので問題ないし、たとえガードされても着地時のスキがないので瞬時に投げ技に移行することができるのだ。また、画面端の敵に対しては、弱・ダッシュグランドストレート→強・バッファローヘッドバット→弱・ダッシュグランドストレート→～と、ひたすらくり返す戦法も有効。意外に返されにくく、必殺技→必殺技という連係なのでゲージも瞬時にタメられるぞ。

弱・ダッシュグランドストレートから強・バッファローヘッドバットを出す

空振りしてしまうが、スキはない。着地と同時に投げ技を狙おう。

弱・ダッシュグランドアッパー→投げか強・バッファローヘッドバット

弱・ダッシュグランドアッパーで急接近し、敵がしゃがみガードしているなら投げ技、反撃してくるなら強・バッファローヘッドバットで攻撃する。ふだんは後者の連係で敵のガードを誘っておき、ときおり前者を狙うようにすると効果大。

弱・ダッシュグランドアッパーで間合いを詰める。

敵がしゃがみガードに徹しているなら投げ技で攻撃。

しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→弱・ダッシュグランドストレート

おもに敵の起き上がりや投げた直後に狙う実戦的な連係。しゃがみ中Ⓚがヒットしていれば最後まで連続でつながるし、たとえガードされても反撃を受けることはない。リスクが低い連係だ。

THE ULTIMATE ARTS クレイジーバッファローのキメかた

クレイジーバッファローを要所でキメることができれば、勝率はグンとアップする。まず、ひとつめは単純に近～中間距離でいきなり出すという方法。クレイジーバッファローは1発目が出るまで完全無敵なので、下手な牽制技など無視してキメることができるぞ。遠距離から飛び道具を連発する敵には、右の写真で紹介している方法が効果的。連続技に組みこむ場合は、しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち弱Ⓟをキャンセルして出すといいだろう。

弱・ダッシュアッパーで移動した直後に⬅➡+Ⓟを入力する。

このやりかただと、間合いを詰めつつ、クレイジーバッファローが出せる。

THE ULTIMATE ARTS 強力な新技・スカーレットテラー

『スパⅡX』で新たに追加された新必殺技・スカーレットテラーは出ぎわに無敵時間があり、とくに対空技として威力を発揮する。『スパⅡ』ではしゃがみ強Ⓟや立ち強Ⓚなどが対空技として有効だったが、通常技だけに無敵時間がなく、確実性はいまひとつだった。『スパⅡX』では、この技のおかげで敵の跳びこみを迎撃するのが非常にラクになった。タメが完成している状態で敵が跳びこんできたら、迷わずコレを使っていこう。

また、スカーレットテラーは空中コンボ能力があるため、近距離の敵に強・スカーレットテラーが2ヒットした場合は、着地直後に再度弱・スカーレットテラーを出せば空中の敵に追い打ちとしてヒットさせることが可能。

なお、スカーレットテラーは1度↙タメが完成すれば、方向キーを←要素に入れ続けることでタメを持続することができる。つまり、立ちガード状態や後方ジャンプ直後などにスカーレットテラーを出すことも可能なのだ。

⇧出した瞬間が完全無敵というメリットは大きい。必ずリバーサルで出せるようにしよう。

THE ULTIMATE ARTS 実用性が増したしゃがみ強Ⓚ

リーチが長くスキも小さいため、『スパⅡ』から実用性が高かったしゃがみ強Ⓚ。『スパⅡX』では、さらにスカーレットテラーのタメを維持しつつ前進できるという、新たなメリットも加わった。前述したタメの持続とあわせ、コマンド必殺技のように対空必殺技が出せる状態のまま前進が可能になり、より利便性が増したと言える。間合いを詰めたいときは積極的に利用しよう。『スパⅡ』のように、敵の起き上がりに重ねて出し、ほかの技に連係させることもできる。いいことづくめだ。

THE ULTIMATE ARTS 空中から攻めたてろ！

壁を蹴ってから敵に向かって襲いかかるフライングバルセロナアタック、イズナドロップ、スカイハイクロー。ゲームスピードがアップしたため、これらを組み合わせ、敵を惑わせる戦法がさらに有効になった。ここでは、この3つの技の使いかたを紹介しよう。

フライングバルセロナアタックは攻撃に移行するタイミングや方向キー入力を変化させることにより、あらゆる状況に合わせた攻撃を仕掛けることが可能。敵の背後に移動してからⓅを入力すれば、めくることもできるぞ。ツメの先端を当てるようにすればガードされても、まず反撃を受けることはない。無敵必殺技などで直接迎撃してくるような敵には、下の連続写真のように対処しよう。

敵を急襲するスカイハイクローは、壁から跳ね返ったあとにⓅを押すと、ツメを横に長く伸ばすことができる。この状態なら、より早く敵に攻撃を当てることができ、ガードされても敵から離れた位置に着地するため、反撃を受けにくい。スピードが速く、軌道が低い強で出すのが基本だ。最初の壁に向かってのジャンプを相手に悟られないためにも、できるだけ画面端に近い位置から跳ぶようにしよう。これらの技で敵を警戒させることに成功したら、イズナドロップを狙え。

なお、スーパーコンボのローリングイズナドロップはイズナドロップの強化版で、技が成立しなかった（敵をつかめなかった）ときは、ゲージを消費しないのが特徴。ゲージがタマっていれば、つねに↙タメ↘↖か↙タメ↘↗でフライングバルセロナアタックを仕掛けるといいだろう。外してもゲージをムダに消費することもないし、もちろんつかみさえすればローリングイズナドロップがキマるというわけだ。

⇧こちらの攻撃を迎え撃とうとする敵には、攻撃すると見せかけて……。

⇧何もせずに着地。強力な対空技を持つ敵ほど引っかかりやすい戦法だ。

⇧敵の頭上付近へのフライングバルセロナアタックは、めくりかどうかが判別しづらい。

⇧ツメを伸ばすことで、通常は当たらない高さの敵にも当てることができる。

THE ULTIMATE ARTS 新生・中Ⓚを利用せよ！

『スパII』サガットの中Ⓚは、キャンセルが不可能だったために、ただ単に牽制程度の使い道しかない通常技だった。ジャンプ攻撃にしても、リーチの長い強Ⓚがあれば、中Ⓚはさほど必要ではなかった。しかし『スパIIX』では、しゃがみ中Ⓚが地上においてはキャンセル可能、ジャンプ中Ⓚはめくり可能と、その利用価値が大いにアップ。この中Ⓚを、どんな場面で使用するかの具体的な方法を解説しよう。

まず、欠かせないのが接近戦においてのしゃがみ中Ⓚ。敵と近い状態でむやみに下タイガーを撃つのは危険なため、必ずこの技をキャンセルしてから下タイガーを撃つように心がけよう。

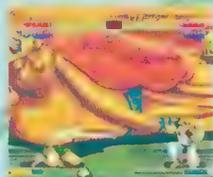
しゃがみ中Ⓚを応用すると、起き上がりの攻めにも組みこめるようになる。しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・タイガーニーは、春麗と一部のしゃがんだ敵以外にキマる手軽な連続技だ。もし、最初のしゃがみ中Ⓚをガードされた場合でも、最後のタイガーニーを下タイガーに置き換えれば、有効なコンビネーションとなるので、積極的に狙うべし。

奇襲として有効なのは、しゃがみ中Ⓚのギリギリ先端をヒットさせてのタイガーニー。敵が立っていた場合タイガーニーまでが確実にヒットするうえ、食らった敵はダウンするのがうれしい。とはいえ、上記の連続技同様に、春麗と一部のしゃがんだキャラクターにはヒットしないので注意すること。

敵をめくるときには、ジャンプ中Ⓚを活用しよう。めくりからは、ガードされても反撃を受けるおそれのないしゃがみ中Ⓚ→強・下タイガーがオススメ。しかし、最初のめくりジャンプ中Ⓚを敵が食らっていたら下タイガーを強・アッパーカットに置き換えるか、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→タイガーニーの4ヒットを狙ってみてもいいだろう。

中Ⓚの使い道

↻ジャンプ中Ⓚでめくるときは、このあたりを狙え。

↻しゃがみ中Ⓚ×2→下タイガーで適度に離れる。

THE ULTIMATE ARTS うなれ！ タイガージェノサイド

スーパーコンボのタイガージェノサイドは、接近状態でキマらないと途中でガードされてしまい、技終了後に反撃を食らう場合もある。適当に撃ってもほとんどリスクのないリュウやベガなどと違い、確実にキメる状況を見極めなければならないのだ。ここでは、どういう状況なら反撃を受けずにヒットさせられるかを考えていく。

最も確実なのは、連続技に組みこんでいくこと。めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→タイガージェノサイドが簡単かつ実用的だ。

起き上がりを攻めてくる敵に対してのカウンターとして使うのも有効。リバーサルで出せるようになるまで練習しよう。

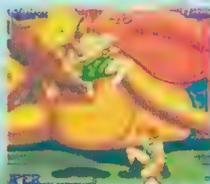
反応速度とコマンド入力の速さに自信があるなら、敵が飛び道具を撃った瞬間に使うと、飛び道具をすり抜けてキメることができる。しかし、これをクリーンヒットさせるには、かなり近い位置で反応しなければならないため、難易度は高い。

また、タイガーニーから敵に投げかタイガージェノサイドの2択を強いる戦法に使用する手もある。詳細は下の写真を参照のこと。

飛び道具を抜ける！

↻敵が飛び道具を撃ったとき、タイガージェノサイドのコマンドを入力。

↻成功すれば、飛び道具をすり抜け敵にヒットする。入力の速さが重要だ。

タイガーニーからの2択

↻まずは、敵と密着状態になるように（ヒットさせない）タイガーニーを使う。

↻ガードを固めているようであれば、そのまま中Ⓟ投げで投げよう。

↻反撃する敵にはタイガージェノサイド炸裂だ。

THE ULTIMATE ARTS 新調された通常技を使いこなせ！

しゃがみ強Ⓚは、ベガの通常技のなかで最も長いリーチを誇る。『スパII』ではこのしゃがみ強Ⓚがガードされたあとに反撃されることが多く、遠い間合いから当てていくような使いかたしかできなかった。しかし『スパIIX』ではそのスキがほとんどなくなったので、出始め近くをガードされないかぎり、まず反撃を受けない。それどころか、しゃがみ強Ⓚの終わりぎわをガードさせればこちらが先に動けるため、そこから中Ⓟ投げやしゃがみ中Ⓚ→ダブルニープレス（以下、ダブルニー）などが狙えるぞ。

斜めジャンプ中Ⓟは、いまひとつ信頼できる対空技のなかったベガにとって、比較的まともな対空技だ。この技には空中コンボ能力があるため、空中で最大3ヒットさせることができる。先読みを前提として使わなければならない点は垂直ジャンプ強Ⓚと変わらないが、当たれば敵がダウンするのは大きい。

『スパIIX』では、これらの技を『スパII』での基本戦略（P.43参照）に加えて闘っていこう。

↻しゃがみ強Ⓚのスキが小さくなったのは、ベガにとって大きな戦力アップ。ガンガン使っても大丈夫だ

↻空中コンボ能力のあるジャンプ中Ⓟを出したあとは、ニープレスナイトメアで追い打ちをかけるのも手。

THE ULTIMATE ARTS 敵を一気にたたみこむ!

敵をダウンさせたときは、一気に大ダメージを与えるチャンス。ジャンプ中か強Ⓚでめくりを狙っていこう。首尾よく敵をめくることができたら、近距離立ち弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ→強・ダブルニーか強・サイコクラッシャーアタック（以下、サイコ）の連続技をキメるのだ。これらをキメることができない春麗、バルログには、前述のめくりから、近距離立ち弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓚをたたきこもう。

敵の起き上がりに密着した状態なら、近距離立ち弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ→強・ダブルニー、もしくは重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・ダブルニーで攻めていくパターンが効果的。

これら一連の攻撃がガードされるようになってきたら、投げを織りまぜるのも手だ。敵がこちらの投げを警戒して投げ返しや投げ受け身を狙ってくるようになればしめたもの。ワンテンポおいてから中・ダブルニーやしゃがみ中Ⓚ→中・ダブルニー、しゃがみ強Ⓚが威力を発揮する。いずれにしても、投げを適度にからめることが重要なファクターだ。

↻敵があと一撃で気絶しそうなときにはこれ。ジャンプ直後の中Ⓚは、敵のしゃがみガードをツブすことができる。

THE ULTIMATE ARTS トリッキーに攻めてみる

ダブルニー、しゃがみ強Ⓚ、または空中の敵にジャンプ中Ⓟをヒットさせ、敵が画面端でダウンしたときは、強・サイコを使って敵のうしろに回りこむという戦法を使ってみよう。

この戦法の最大のポイントは、強・サイコを出すタイミング。敵が起き上がる直前に出すのだが、早すぎても遅すぎてもカウンターで反撃されるおそれがあるので、こればかりは実際にプレーして覚えるしかない。いざ敵のうしろに回りこんだら、そこから前述の「敵を一気にたたみこむ!」で解説したように、密着状態から狙う連続技をキメよう。これで敵がガード方向を見失ってくれれば儲けモノだ。

↻まずは、敵をダウンさせる技をヒットさせる。ダウン後は画面端にいることが理想

↻敵に完全に密着するために、しゃがみ強Ⓚを使う。このあいだも、タメは作っておこう

↻敵の起き上がりモーションがはじまった瞬間に、強・サイコを出すと……

↻一瞬で敵のうしろに到達。ガードに失敗したところに強力な連続技をキメるのだ

THE ULTIMATE ARTS 阿修羅閃空で敵を翻弄せよ！

豪鬼の必殺技は強力なものがそろっているが、そのなかでもとくに汎用性が高いのが阿修羅閃空だ。攻撃能力こそないものの、コマンドが完成した瞬間から無敵状態になるうえ、技終了時のスキも小さい。これをうまく使いこなせば、戦法の幅が広がり、敵にかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。以下に阿修羅閃空を使った有効な連係を紹介していこう。

敵の反撃をかわす

敵を画面端に追いつめてダウンさせた場合は、一気に大ダメージを与えるチャンス。敵の目の前で待機し、起き上がる直前に画面端に向かって阿修羅閃空を仕掛ける。すると敵の反撃をかわしつつ、背後に回りこむことができるのだ。基本的に、1P側でプレーしているときは右画面端、2P側でプレーしているときは左画面端で敵の背後に回りこむことができる。敵キャラクターによっては背後に回りこめないこともあるが、阿修羅閃空の硬直が解けたあとは、立ち強Ⓟ→強・灼熱波動拳の連続技をキメよう。たとえ敵が反撃せずにガードを固めていた場合でも、ガード方向を惑わすことができるぞ。

このように阿修羅閃空の無敵時間を活用すれば、「敵の攻撃を無敵時間で回避→そのスキに投げや弱・豪昇龍拳、しゃがみ中Ⓚ→強・灼熱波動拳」といった攻撃をキメることが可能だ。

飛び道具回避に

自分が画面端を背にしているとき、敵に強の飛び道具を撃たれたら、飛び道具を引きつけてから後方に向かって阿修羅閃空。移動はしないが、無敵時間を利用して飛び道具を回避することができる。そのあとすかさず強・豪波動拳を撃って、自分のペースに持ちこもう。

敵の背後から攻撃

スタート直後の間合いで強・豪波動拳で敵をダウンさせることができたら、前方ジャンプ弱・斬空波動拳を撃ち、着地後すぐに阿修羅閃空を出して追いかけよう。そうすると弱・斬空波動拳が敵に届くのとほぼ同時に背後へ移動でき、ここでしゃがみ中Ⓚ→強・灼熱波動拳を仕掛ければ、敵にとってはかなりガードしづらい複合攻撃になる。投げ技なども織りまぜれば、より混乱させることができるぞ。

⬆強・斬空波動拳を撃ったら着地後に阿修羅閃空。

⬆斬空波動拳ヒット時は連続技になるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 恐怖の跳びこみ攻撃

敵の起き上がりに跳びこむときは，できるだけ低い位置で強・斬空波動拳を撃ち，着地後すぐにしゃがみ中Ⓚ→強・灼熱波動拳を仕掛けよう。斬空波動拳がヒットしていれば連続技になるし，敵が斬空波動拳を立ちガードした場合は，しゃがみガードに移行することができないため，硬直中にしゃがみ中Ⓚがヒットしてしまうのだ。

敵がこの連係を警戒して，強・斬空波動拳をしゃがみガードするようになればしめたもの。今度は通常の跳びこみ攻撃を仕掛けるといい。

⬆斬空波動拳を立ちガードさせればこっちのもの。

⬆敵の硬直中にしゃがみ中Ⓚがヒットするぞ。

THE ULTIMATE ARTS ケズれ! そして燃やせ!

射出後のスキが大きい灼熱波動拳だが、弱の通常技を出ぎわキャンセルして出せば、撃ったあとのスキが極端に小さくなる。これを利用して、敵を画面端に追いつめたときに非常に強力な連係を仕掛けることができるぞ。

具体的には出ぎわキャンセル強・灼熱波動拳を連発するだけ。撃つタイミングや敵との間合いが完璧なら敵のガード硬直中につぎの強・灼熱波動拳をガードさせることができる。入力タイミングを極めれば、これだけで敵をKOすることも可能だ。

⬆タイミングがややシビアだが、連続ガードも成立する。一部のキャラクターは絶対に回避できない。

『スパⅡX』で使える『スパⅡ』キャラクター解説

[illegible]ラクター名(例:Xリュウ)で、『スパⅡ』のキャラクターはスーパー+キャラクター名(例:スーパーリュウ)で表記しています。

『スパⅡX』では、キャラクター選択時にコマンドを入力すると、『スパⅡ』のキャラクターを選ぶことができる(選択方法はP.47を参照)。もちろんスーパーコンボや投げ受け身、新技は使えないが、デメリットばかりではない。ここではその『スパⅡ』キャラクターを紹介するとともに、『スパⅡX』でいかに闘うかを考察してみよう。

スーパーリュウ

Xリュウと比較すると、➡+中Ⓟや➡+強Ⓟがない点や真空波動拳がないぶん、いまいち攻め手に欠ける。だが、波動拳の射出速度や通常技の無敵部分がXリュウよりも多い点や、攻撃力がわずかに高い点、そして、何よりも昇龍拳が上昇中完全無敵なのは、攻守にわたって非常に心強いことと言えるだろう。

THE ULTIMATE ARTS とにかく必殺技が強力

最大のメリットは、波動拳の射出速度がXリュウよりも速いこと。また、射出後の硬直時間もXリュウより短いため、飛び道具の撃ち合いなどで優位に立ちやすい。ゲームスピードが速ければ速いほど避けることも困難となるので、それだけでも敵にとっては脅威となる。また、昇龍拳が上昇中完全無敵という点も見逃せない。起き上がりに攻撃を重ねられても、リバーサル昇龍拳なら確実に反撃できるのだ。

⬅やはりいちばんのメリットは昇龍拳の完全無敵か？　バッファローヘッドバットにすら勝つことができるのはスーパーリュウならでは。

THE ULTIMATE ARTS 通常技が強いぞ

地上戦重視のプレーヤーには無視することのできない要素。Xリュウよりも足先に敵の攻撃がヒットしない部分が長く設定されているため、敵の出した技に対してのカウンターが狙いやすくなっている。おかげで、敵の通常技と同時に出した場合でも、ほとんど相打ちか一方的に勝つことができるのだ。

⬆Xリュウとスーパーリュウが同時にしゃがみ強Ⓚを出すと……。

⬆スーパーリュウが一方的に勝つ。このわずかの差が大きいのだ。

スーパーケン

昇龍拳に完全無敵の時間があるのはいいのだが、SS版のスーパーリュウとスーパーケンは、リバーサルで昇龍拳が出せないため、起き上がり時に昇龍拳を狙うのは無意味。技を重ねられているときは、おとなしくガードしたほうがいいだろう。その点を考慮すると、SS版はXケン有利？

THE ULTIMATE ARTS キャンセル空中竜巻旋風脚を狙え！

跳びこみからの連続技がキメにくい敵には、空中竜巻旋風脚を利用してみよう。狙うのは、前方ジャンプ強Ⓟ→空中竜巻旋風脚→しゃがみ強Ⓚ。このとき、前方ジャンプ強Ⓟをヒットさせる位置にはあまりこだわらなくてもいいので、確実に空中竜巻旋風脚でキャンセルすること。

PS版ならリバーサルOK

⬅PS版は、スーパーリュウ、スーパーケンともにリバーサルで昇龍拳が出せるようになっている。敵が密着して技を重ねてきた場合は、迷わず強・昇龍拳でダメージを与えよう。

スーパー 春麗

機動力があることや、通常技の出るスピードが速い点はX春麗と変わらないため、十分に攻める闘いが展開できる。ただ、いざ守勢にまわると、最終的な回避技がスピニングバードキックしかないために、なかなか自分のペースを取り戻せないのが難点と言える。総合的にはX春麗のほうが強い。

THE ULTIMATE ARTS 追いこまれないように闘おう

飛び道具を持たない敵に対してなら気功拳で跳ばせてから落とす、という戦法も取れなくはないが、それだけではあまりにも攻め手に欠ける。追いつめられると圧倒的に不利なので、気功拳のタメを作ることに固執するよりも、むしろ、持ち前の機動力を活かして前へ前へと出たほうがいいだろう。

敵が飛び道具を撃ってくるようなら、垂直ジャンプでかわしつつ徐々に前進するのが基本。しかし、敵の位置がジャンプ攻撃のぎりぎり届くぐらいの遠距離であれば一気に跳びこんでもいいだろう。そのときに使うのはジャンプ弱Ⓚ。この技は、足の先に無敵部分があるために、敵が迎撃用の技を出してきても当たらないばかりか、逆にツブしてしまうことすらあるのだ。もちろん、敵の攻撃が春麗の胴体にヒットするとこちらもやられるが、その場合は跳びこむ間合いが近すぎたと考えよう。

敵に近づいたら、しゃがみ中Ⓚの先端をヒットさせるようにして敵の動きを封じる。ここで敵がジャンプしたら、遠距離立ち中Ⓚや垂直ジャンプ強Ⓚ、空中投げなどで迎撃し、再び攻撃を続けよう。これ以外の詳しい闘いかたはP.17を参照のこと。

⇧写真のように、足先だけを当てる感じで跳びこめば、まず迎撃されることはない。

⇧追いつめられたら、スピニングバードキックの無敵時間で回避する手もあるが……。

スーパー ガイル

Xガイルを使い慣れたプレーヤーにとっては、ジャンプ弱Ⓚで敵をめくることができないのがいちばんの痛手だろう。また、接近戦において威力を発揮していた⬅か➡＋中Ⓚもスーパーガイルでは使うことができないため、地上戦で攻めることも難しい。やはり基本に忠実な待ち戦法を取るべきか。

THE ULTIMATE ARTS Xガイルとの違いは大きいぞ

めくり攻撃がないため、起き上がりに攻めるためのバリエーションは、重ね弱・ソニックからの2択攻撃と、起き上がりに密着してしゃがみ弱Ⓚ×2→サマーか投げぐらいしかない。基本的な戦法に関しては『スパII』の戦略を活かそう（P.19参照）。

⇩対空技として使える遠距離立ち強Ⓚ。足先を引っかけるように出すのがコツ。

⇧ジャンプ中Ⓚは、めくりに見えるが、通常（正面）ガードで防がれてしまう。

THE ULTIMATE ARTS 通常技を駆使して闘うのだ

スーパーガイルのいいところは、Xガイルの➡＋強Ⓟが遠距離立ち強Ⓟである点、そして、方向キーを前後に入力しても立ち弱Ⓚが変化しない点ぐらい。ここでは、このふたつの通常技を解説しよう。

まず、遠距離立ち強Ⓟ。これは、中間距離で敵を牽制するときに利用できる。とくに、飛び道具を撃ってくる敵に対して効果を発揮するのだ。当然、遠距離ならソニックをタメながら出せるので、➡＋強Ⓟからソニックという連係も可能だ。

立ち弱Ⓚは、接近戦で敵の技をツブすときに重宝する通常技。タメながらも立ち弱Ⓚを出して敵の技をツブし、直後にソニックブーム、といった、Xガイルには困難な連係も、簡単に実行できる。これらの技を『スパII』の戦略とうまく組みあわせよう。

スーパー ブランカ

↘+強Ⓟとサプライズフォワード&サプライズバック、さらにスーパーコンボのグランドシェイブローリングもないので、極論すれば『スパII』におけるブランカと変わらない。Xブランカにくらべ、不利な点は否めないが、どうしても対戦相手とハンデをつけたいなら使用してもいいだろう。

THE ULTIMATE ARTS 勝ち抜けるかはプレーヤーの腕しだい！

冒頭で説明したとおり各種新技がないため、基本戦法(P.21参照)のみで闘わなければならない。

上記以外の相違点は、①しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓚが必殺技キャンセル不可になったこと、②前方ジャンプ弱Ⓚが『スパII』ブランカ同様、めくりにくくなったこと、③バーチカルローリングの軌道が異なること(下の写真参照)、の3つだ。

弱体化した点だけが目立つが、それだけにプレーヤーの地力が問われるキャラクターと言えるだろう。

◯バーチカルローリングはXブランカにくらべ、軌道が高く、横方向への移動距離が短い。

前方ジャンプ弱Ⓚの違い

Xブランカ

◯敵をめくりやすいXブランカの前方ジャンプ弱Ⓚ。もちろん、ヒット時は連続技に移行できる。

スーパーブランカ

◯対して、スーパブランカの前方ジャンプ弱Ⓚは、めくりだと当たらないこれだけでも相当ツライ

スーパー ザンギエフ

Xザンギエフに比べると、バニシングフラットがない、スーパーコンボのファイナルアトミックバスターがないなど、ほかのスーパーキャラクターの例に漏れずデメリットが目立つ。数々の変更が施されているが、パワーアップした点はひとつもなし。性能的には、どう考えてもXザンギエフのほうが上だ。

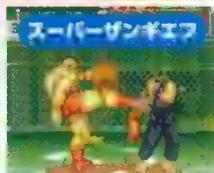
THE ULTIMATE ARTS あえてイバラの道を進みたいという人に

スーパーザンギエフを使用するメリットは、ほとんどないと言っていいだろう。冒頭で述べた以外にも、⬅か➡+中Ⓟ(または強Ⓟ)がない、投げられたときに投げ受け身がとれないなど、いろいろ不利な点が浮かんでくる。細かいところでは遠距離立ち中Ⓚのリーチが短くなっており、Xザンギエフのそれと比べると明らかに使い勝手が悪い。近距離時の有効な牽制技だっただけに、これはイタイ変更点だ。

◯敵の投げに対して投げ受け身を実行できない。これだけでも、すでに不利。

強いて利点を挙げるとすれば、スクリューのコマンドを入力するときに、バニシングフラットが誤って出ることがないという点。バニシングフラットを捨てても暴発を防ぎたいというのなら選択する意味はあるが、これで勝つのは至難の業かも。

遠距離立ち中Ⓚの違い

◯Xザンギエフの遠距離立ち中Ⓚは、この位置から届く、

◯スーパーザンギエフだと同じ位置からでは届かない

スーパー ダルシム

Xダルシムと違い、通常技のリーチが敵との距離によって切り替わるようになっている。そのために、接近戦では思いどおりに技が出せないというジレンマに陥ることも。とはいえ、もともと強いキャラクターなので、『スパⅡX』でも十分にやっていける。遠距離戦をメインに闘っていくことを心がけよう。

THE ULTIMATE ARTS 特選殺人技特集

基本的な戦略が『スパⅡ』と変わらないため(P.25参照)、ここではダルシムをこよなく愛するプレーヤーに驚異(?)の妙技、秘技を大公開。ダルシム使いならば、ぜひマスターしてほしいところだ。

●前方ジャンプ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ

ダルシムの数少ない跳びこみからの連続技。これだけで気絶させることもある。

●重ね近距離立ち強Ⓚ→後方ジャンプ強Ⓟ

最初の重ねのタイミングがものすごくシビア。この技でフィニッシュをキメれば、その日は夢心地!?

●重ねドリルキック→しゃがみ中Ⓚ×2

重ねドリルキックは、敵のうしろに回りこませるのがコツ。キマると気絶率高し。

●中Ⓟ投げ→しゃがみ強Ⓚ

リュウ、ケンにキマりやすい。中Ⓟ投げ(つかみ)から敵が離れたあと、少し前進してからしゃがみ強Ⓚを出す。成功すると、敵はリバーサル無敵必殺技以外での回避はできないという、おそろしい技だ。

●(飛び道具を持つ敵の体力が0に近い状態で遠距離しゃがみ弱Ⓟをガードさせて)→前方ジャンプ強Ⓟ

ガードしている敵に攻撃を当て、それに誘われて飛び道具を撃ったところに前方ジャンプ強Ⓟでフィニッシュ。とくにガイルに有効。通称スナイパー。

●(ダウンしている敵の上をギリギリ通過するように弱・ヨガファイヤーを撃ち、直後にジャンプ)→ドリル頭突き→遠距離立ち強Ⓟ

見ために豪華、キマって爽快の3ヒット技。視覚的には、ドリル頭突きがヒットしたあと、うしろの弱・ヨガファイヤーに敵が突っこみ、トドメの遠距離立ち強Ⓟで締める、という感じ。実戦でできる？

スーパー E.本田

必殺技で押すのが身上だったXE.本田にくらべ、通常技の手数で勝負するスーパーE.本田。戦略的には『スパⅡ』なのだが、『スパⅡ』のE.本田と違って、かなり離れたところでも近距離技が出てしまうので、戦力の大幅ダウンはまぬがれない。距離の影響を受けないしゃがみ技を中心に闘おう。

THE ULTIMATE ARTS 通常技が届かない!?

スーパーE.本田を使用するにあたって、とくに注意しなければならないのが敵との間合い。遠距離だと思って出した立ちⓀが、近距離用の立ちⓀにバケてまったくヒットしない、という現象がよく起こる。そのため微妙な接近戦がやりづらくなっているのだ。

というわけで、基本的に『スパⅡ』の戦略で紹介されている立ちⓀ全般(P.27参照)は使わないほうがいい。理由は、近距離立ちⓀが遠距離立ちⓀに切り替わるギリギリのラインで遠距離技を出したとしても、すでにヒットしなくなっているからだ。もちろん、出した瞬間に敵のほうからこちら側に移動してくればヒットするが、そのためにスキの大きい遠距離技を出すのはリスキーと言わざるを得ない。ごくたまに、飛び道具を撃ってくる敵に対しての牽制をするぐらいにとどめておこう。

最もリーチの長い通常技を封印されたスーパーE.本田のやることは、もはやスーパー百貫落としとスーパー頭突きぐらいしか残っていない。ただでさえ飛び道具を持つ敵に接近することが難しかったのに、これではお手上げ同然だ。

うまく接近戦に持ちこめた場合でも、立ちⓀは使わず、距離に左右されないしゃがみⓅやしゃがみⓀを使っていくしかないだろう。

↑ここまで離れてもまだ近距離立ち強Ⓚだなんて……。

↓たとえ出ても、ヒットしないのは痛すぎる。

スーパー T.ホーク

飛び道具こそないが、使い勝手のいい通常技と必殺技を持ち合わせており、どのキャラクターとも互角以上の闘いを展開できる。スーパーコンボがなくなったせいで一発逆転性は薄れたが、そこは持ち前のパワーで、ある程度フォロー可能。使いかたしだいではかなりの強さを発揮するキャラクターだ。

THE ULTIMATE ARTS 基本戦法は『スパII』ホークと同じ

スーパーT.ホークの遠距離立ち強Ⓚは、『スパII』のT.ホーク同様に、しゃがんでいる敵にもヒットさせることができる（ただし、ブランカやキャミィといった背の低いキャラクターがしゃがんでいた場合はムリ）。この技はリーチが長く、出したあとのスキも小さいので、牽制技にピッタリ。試合開始時くらいの間合いから多用し、敵が跳びこんできたらトマホークバスターで迎撃するという『スパII』と同じ戦法で闘っていくといいだろう。

遠距離立ち強Ⓚ以外のXT.ホークとの違いは、前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟの攻撃範囲が広がったことと、スーパーコンボのダブルタイフーンがないこと。スーパーコンボが使えないのはイタイが、それでも強力なキャラクターであるのは間違いないだろう。

⊖遠距離立ち強Ⓚがしゃがんでいる敵にもヒットする。中間〜近距離時の主力武器だ。

しゃがみ中Ⓚの違い

⊖XT.ホークのしゃがみ中Ⓚ。この距離では届かない。

⊖しかしスーパーT.ホークのしゃがみ中Ⓚは届くのだ。

スーパー フェイロン

スーパーフェイロンの特長は、必殺技キャンセル可能な通常技が大幅に増えたこと。大半の通常技から強・烈火拳×3につなぐことができるので、押しの強さに関しては『スパII』のフェイロンをはるかにうわ回っていると言えるだろう。課題は烈空脚がない点をどうカバーするか。プレーヤーの腕が問われるところだ。

THE ULTIMATE ARTS 性能は『スパII』以上、『スパIIX』未満……？

とにかく、必殺技でキャンセル可能な通常技が多いのが最大の利点。近距離立ち強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ、この4つ以外のすべての通常技を必殺技でキャンセルできる。

とくにうれしいのは、牽制に使うしゃがみ中Ⓟや中Ⓚが必殺技でキャンセル可能な点。これらが近距離で当たった場合は、そのまま強・烈火拳×3につないで大ダメージを与えることができるのだ。試合中はつねにこのことを念頭に置き、『スパII』フェイロンの基本戦法（P.31参照）を実践していこう。

少々残念なのは、烈火拳と並んで攻めの糸口となった烈空脚が使えないこと。攻め手がひとつ減ってしまったわけだが、この穴は烈火拳でラッシュをかけ、なんとかカバーするしかないだろう。

⊖牽制のしゃがみ中Ⓚがヒットしたら、すかさず⬇⬊➡＋強Ⓟを入力する。

⊖続けて強・烈火拳がヒット。2、3発目も忘れずにたたきこんであげよう。

⊖⬅か➡＋中Ⓚも『スパII』同様、しゃがみガード可能になってしまった。残念無念……。

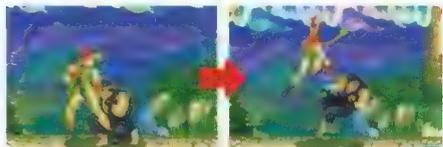
スーパー キャミィ

これといった弱体化がなく、『スパⅡX』のキャラクターともいい勝負ができる。ただ、飛び道具に弱い点と、攻め手のなさはあい変わらずなので、どうしてもワンパターン気味の戦法にならざるを得ない。Xキャミィのほうが攻めの選択肢が多いので、無理に使うこともないだろう。

THE ULTIMATE ARTS 通常技の役割

ここでは『スパⅡ』や『スパⅡX』の攻略ではふれられなかった、ほかの通常技が果たす役割を解説する。

しゃがみ弱Ⓚは、足先に敵の攻撃が当たらない点を利用して、敵の技をツブすときに重宝する。

しゃがみ強Ⓟは、キャノンスパイクが苦手なプレーヤーにオススメしたい対空技だ。

↑敵に密着した状態で、ジャンプ直後に弱Ⓟを出す。

↑しゃがんでいる敵にもヒットする。トドメにどうぞ。

THE ULTIMATE ARTS 回りこみで敵を翻弄

敵のジャンプが自分の真上にきたあたりで近距離立ち中Ⓟを使って迎撃したあと、おもむろに前進する。すると、敵が着地した直後にうしろに回りこめるので、そのまましゃがみ弱Ⓚや中Ⓚからの連続技をキメよう。敵がガードするようになったら、つぎは正面から仕掛けてもいいぞ。

↑敵が真上にきたら、近距離立ち中Ⓟで迎撃するのだ！

↑そして前進。敵の着地後に通常技をヒットさせよう。

スーパー ディージェイ

動きが鈍く、通常技のリーチの短さはあいかわらずで、ジャンプ攻撃の性能もいまひとつ。いいとこなしの観があるキャラクター。飛び道具を持たない敵に対しては通常技の強さ（P.35参照）でなんとか闘えるが、飛び道具を持つキャラクターが相手の場合はとにかくツライ闘いを強いられる。

THE ULTIMATE ARTS 追いつめられるな！

これは『スパⅡ』のディージェイにも言えることだが、敵に「技を当ててから投げ」という戦法をとられると、とにかく弱い。上半身のみ無敵のマシンガンアッパーでは投げに負けるし、弱・ダブルローリングソバットでは立ち攻撃に簡単にツブされる。こうなると投げ返しを狙うしかないが、これも敵が必殺技の投げをしてきたら勝負にならない。

また、投げ返しを狙うときには立たなければならないので、足払いとの2択だった場合は、確実な先読みが要求される。そうならないためにも、追いつめられないように闘うのがベスト。

どうしても追いつめられてしまった場合は、足払いなら弱・ダブルローリングソバットで返すほか、投げ返しまたはガードで対処するしか方法はない。

THE ULTIMATE ARTS スーパーディージェイのメリットは？

スーパーディージェイにも、ひとつだけ『スパⅡ』『スパⅡX』のディージェイに勝る点があった。それは、しゃがみ中Ⓟにキャンセルがかかることだ。だからといって連続技が強力になるわけではないが、立ち中Ⓟをキャンセルしてマシンガンアッパーなどを出すよりはるかに簡単だ。ただ、リーチの長さや技の速さでは立ち中Ⓟに劣るため、立ち中Ⓟに慣れているなら使う必要はナシ。

←やりづらかった立ち中Ⓟ→マシンガンアッパーも、立ち中Ⓟをしゃがみ中Ⓟに変えることで簡単にはなったが……。メリットと言えばメリット。

スーパーバイソン

『スパⅡ』のバイソンとXバイソン、それぞれの長所（スーパーコンボは除く）を併せ持っており、なかなかに使いやすい。注意しなければならないのは、PS版とSS版で一部の技の性能が異なる点。戦法に多大な影響を及ぼす違いもあるので、試合中はそれらを踏まえたうえで戦法を組み立てよう。

THE ULTIMATE ARTS しゃがみ中Ⓟを活用せよ!

弱・ダッシュストレートでダウンを奪えたり、スーパーコンボがなかったりと、性能は『スパⅡ』のバイソンに準拠している。ただし、しゃがみ中Ⓟが必殺技でキャンセル可能なので、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→弱・ダッシュストレートといった、Xバイソンと同じような連係を使用することも可能だ。うまく使えば十分『スパⅡX』のキャラクターとも闘うことができるだけのポテンシャルはある。

←弱・ダッシュストレートで押していく戦法は変わらず。くわしくはP.37を参照のこと。

THE ULTIMATE ARTS PS版とSS版の違い

ひとつ目は、弱・ダッシュストレートのヒット効果。PS版は弱でのみダウンを奪えるが、SS版は強のみとヒット効果が入れ替わっている。ふたつ目は、しゃがんでいる敵にダッシュストレートが当たるか否かで、PS版は当たるが、SS版は空振りしてしまうのだ。ちなみにアーケード版に準拠しているのは、どちらもPS版。

↑ダッシュストレート。PS版はしゃがまれてもOK。

↑SS版はしゃがまれると当たらない。ショック

スーパーバルログ

ゲームスピードは『スパⅡX』と同じなので、バルログのすばやさとリーチの長さを活かした戦法はそのまま流用できる。その反面、スカーレットテラーがない、ツメが折れても拾えない、などのデメリットも目立つ。だが、スーパーバルログでしか起きない現象を利用した戦法もあるぞ。

THE ULTIMATE ARTS ツメで敵を吸い寄せる!?

スーパーバルログのフライングバルセロナアタックは、壁を蹴った方向にヒットバックがかかる、という特徴がある。つまり、壁を蹴った側からめくらずに攻撃すると、敵をこちらに引き寄せることができるのだ（敵と密着する）。このあとは、バルログのほうが先に行動可能になるため、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟの連続技や立ち弱Ⓚ→投げなど、さまざまな連係を仕掛けていこう。

敵の反撃を見越して垂直ジャンプ攻撃や、ジャンプ直後の中Ⓚで敵を跳び越えてから投げるのも効果的だ。ただし、この現象が起こるのはツメがあるときだけなので注意。ちなみに、ツメが折れる条件は『スパⅡ』同様に、敵の攻撃を8回受けたあと（ヒット、ガード問わず）、以後敵の攻撃を受けるたびに8分の1の確率で折れるようになっている。

↓めくってツメを当ててもヒットバックかかる方向は変わらない。この場合はバルログの逆方向

↓左側の壁を蹴ってフライングバルセロナアタックを仕掛けた場合、敵は左側に引き寄せられる。

スーパーサガット

Xサガットにくらべ、上タイガー&下タイガーの硬直時間が短い、強・アッパーカットの攻撃力が大きいなど、『スパII』のキャラクターにしては珍しくメリットが多い。投げ受け身やスーパーコンボが使えないことを考慮しても、スーパーサガットのほうが強いと言える。

THE ULTIMATE ARTS タイガーショットで敵を追いつめろ

上タイガーと、下タイガーはいずれもスキが小さい。これを使って牽制し、敵がじれて跳びこんきたところを迎撃するのが、サガットの基本戦略だ。

おもに使っていくのは強・下タイガー。立ちガード不能なうえ、弾のスピードが異常に速いため、中間距離でウロウロしている敵にヒットしやすい。敵が強・下タイガーを垂直か後方ジャンプでかわすようなら、弱・下タイガーを織りまぜて、タイミングをズラす。また、強・上タイガーも敵のジャンプに対する牽制として有効だ。

敵の跳びこみには、強・アッパーカットで対処しよう。相打ちになってもダメージ量は敵のほうが多い。敵との距離が遠ければ遠距離立ち強Ⓚや着地の瞬間をしゃがみ強Ⓚで攻撃してもいい。

THE ULTIMATE ARTS 接近戦も強力!!

スーパーサガットは近距離立ち弱Ⓚの2ヒット目やしゃがみ中Ⓚがキャンセルできるため、接近戦でもそれなりに闘うことができる。近距離立ち弱Ⓚがヒットしていれば強・アッパーカット、ガードされた場合は下タイガーなど、ヒット・ガードを確認してからコマンド入力できるのが利点。

↑近距離立ち弱Ⓚからのコンビネーションの一例。

↑下タイガー。タイガーニーで奇襲をかけてもいい。

スーパーベガ

Xベガと比較すると、対空技である斜めジャンプ中Ⓟがなくなっていたり、しゃがみ強Ⓚのスキが大きくなっているなど、弱体化したところばかりが目につく。このキャラクターを使うメリットがまったくないので、ハンデをつける気持ちでもないかぎり、とくに使う必要はないだろう。

THE ULTIMATE ARTS やっぱり基本は足技なのだ

Xベガから見ればいろいろな点が弱体化したが、地上戦で頼りになる立ちⓀだけは健在だ。というわけで、地上戦はこれまで同様に立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚを使って敵を押していくことになる。

敵が跳びこんできたときは、垂直ジャンプ強Ⓚなどで迎撃するしかない。このあたりは『スパII』の戦法(P.43参照)を参考に。斜めジャンプ中Ⓟひとつがないだけで、かなり苦しい展開になるだろう。

↑垂直ジャンプⓀで対空迎撃をするのも、いちおうは有効。ジャンプ直後から出しておいても大丈夫だ。

THE ULTIMATE ARTS 『スパII』ベガとの違い

基本的には『スパII』の戦法を、と述べたが、やはり『スパII』のベガとスーパーベガとはそれなりの相違点もある。ここでは、それらのなかでも、とくに実戦的な部分での違いをフォローしよう。

まず、キャンセルできる通常技が変わっている。とくに、しゃがみ中Ⓚがキャンセルできる点は大きく、Xベガが使う連続技のほぼすべてを流用できる。

また、『スパII』ベガ最大の連続技だっためくりジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ×3→遠距離立ち強Ⓚが、ヒットバックの関係でやりづらくなっている。

さらにシステム的な弱体化(投げ受け身ができないなど)も、スーパーベガ自体の弱体化に拍車をかけている。なるべく画面端に追いつめられないように闘っていくしか手はないだろう。

『ストリートファイターコレクション』のひ・み・つ

Mysterious Fact 2

キャラクターバリエーション編

『ZERO2'』には、同じキャラクターでも、技やその性質、またはグラフィックが若干違うなど、さまざまなバリエーションを持ったエクストラプレーヤーが存在する。ここでは、そんなキャラクターたちを紹介しよう。

なつかしの『ストII』キャラクターで遊ぶ

キャラクター選択画面で、カーソルをリュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガのいずれかに合わせ、スタートボタンを1回(春麗のみ2回)押すと、技とその性質が『ストリートファイターIIダッシュ』のものに設定されたキャラになる(グラフィックは『ZERO2'』のまま)。キャラクターの色が少し変化するのでわかるはずだ。あとはふつうにボタンを押して選択すれば使うことができるぞ。

「ストII」コスチュームの「ZERO2」春麗

春麗のみ、スタートボタンを1回押して選択すると、「ストII」コスチュームで技の性質は「ZERO2」のまま、というキャラクターになる。

春麗は気功拳がないなど、技や性質は『ストIIダッシュ』とほぼ同じになっているぞ。

殺意の波動に目覚めたリュウ&真・豪鬼

殺意の波動に目覚めたリュウ P.132参照

技は豪鬼と同じだが、ひとつひとつの性能は豪鬼よりも若干劣る。

真・豪鬼 P.143参照

斬空波動拳が2発出せたり、阿修羅閃空のスキが小さくなっている。

『ストII』キャラクター以外にもエクストラプレーヤーは存在する。それが「殺意の波動に目覚めたリュウ」と「真・豪鬼」だ。使用方法は以下のとおり。どちらも使いこなせば、かなりの強さを発揮するぞ。

●殺意の波動に目覚めたリュウ

キャラクター選択画面でリュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押したのち決定。

●真・豪鬼

キャラクター選択画面で豪鬼にカーソルを合わせ、スタートボタンを5回押したのち決定。

さくらの隠しカラー

キャラクターのカラーは、それぞれ弱・中・強のⓅとⓀに対応した6色が用意されている。どのボタンで決定したかで、そのキャラクターの色がキマるわけだが、さくらだけは隠しカラーとして+6色が用意されている。やりかたはキャラクター選択画面でさくらにカーソルを合わせ、スタートボタンを5回押してから決定するだけ。ボタンと色の対応は、右を写真を参照してほしい。なお、もう1度スタートボタンを押せば、通常カラーにもどる。

ストリートファイターZERO2'

■表記の解説

- ●技のコマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは、コマンドの左右が逆になります。
- ●コマンドの矢印は方向キーの入力方向と順序を、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンをそれぞれ表わします。
- ●技データの「ガード方向」は、その技をどのガード方法で防げるかを指し、立＝立ちガード、屈＝しゃがみガード、空＝空中ガード、―＝ガード無効をそれぞれ表わします。
- ●PSはプレイステーションを、SSはセガサターンを表わします。

『ストリートファイターZERO2'』基本システム

絶妙の対戦バランスで好評を博した『ZERO2ALPHA』が『ZERO2'』と名を変え、コンシューマー機に初登場！　アーケードで話題騒然となった「殺意の波動に目覚めたリュウ」をはじめ、『ストII』シリーズの能力を持つエクストラプレーヤー、さらには新キャラクターのキャミィも加わり、使用できるキャラクターは全部で19人に。キミはすべてを使いこなせるか？

GAME SYSTEM　ゲームモードは盛りだくさん!

『ZERO2'』には以下のゲームモードが用意されている。アーケード版『ZERO2ALPHA』のノーマルモードを完全移植したアーケードモード、対2P戦のみを連続して楽しめるバーサスモード、心ゆくまで連続技の練習ができるトレーニングモード(セガサターン版のみ)、何人のCPUを倒せるかを競うサバイバルモード、本作最強のキャラクターに挑戦できる真·豪鬼モード。このように、基本的には『ZERO2ALPHA』の移植作品となっているが、ハードの制約上、ドラマチックバトルモードだけは収録できなかったようだ。残念。

以上のように、各モードとも特色があるが、本書を読んでいるプレーヤーには、やはり対2P戦を楽しむバーサスモードで遊んでほしいところ。

バーサスモード

本来は対2P戦を楽しむためのモードだが、設定によって敵の操作をCPUに担当させることも可能となっている。友だちのいないかたはぜひ。

➡対戦は対人だからこそおもしろい。強くなるためにはたくさんの人と対戦をすることだ。

サバイバルモード

18人のCPUキャラと闘う。1キャラクター1ラウンド制、体力ゲージ&スーパーコンボゲージ持ち越し、技量による体力回復など、特殊なルールで展開する。最後の豪鬼を倒すとオールクリア。

➡スーパーコンボゲージの使いかたがすべてを決める！　はたしてどこまで勝ち進めるかな？

アーケードモード

合計8人のCPUを相手に闘う。各キャラクターのストーリーに沿ったエンディングが用意されているので、一度は見てみることをオススメしたい。

➡CPUの強さはオプション画面で調整できる。どうしても勝てないプレーヤーは難易度を下げてみよう。

トレーニングモード

SS版のみについている、まさに練習するためのモードがこれ。練習台の敵の状態(立ち、しゃがみ、ジャンプ)や、ゲーム·スピードを設定できる。自分の連続技観賞機能アリ。

➡ここで連続技のウデをみがき、実戦にのぞもう。とくにオリジナルコンボだけは極めておきたい。

真・豪鬼モード

最強のCPUキャラクター、真·豪鬼と対戦するためだけのモード。アーケードモードでは見ることもできないよ～！　というプレーヤーも安心。このモードなら思う存分、真·豪鬼との闘いを堪能できる。

➡圧倒的な強さを見せる真・豪鬼。その攻撃力は高く、アッというまにやられることも。

GAME SYSTEM 『ZERO2'』のゲームシステム

『ZERO2'』には、レベル制のスーパーコンボゲージをはじめ、オリジナルコンボ、ZEROカウンター、ダウン回避技、空中ガードといった、『スパII』『スパIIX』にはない要素が盛りこまれている。ここでは、それらすべてについての解説を行なっていくぞ。

投げ受け身

『スパIIX』と同じく、必殺投げ以外の投げに対して受け身を取る。コマンドは、敵に投げられた瞬間に、方向キーを⬇か⬆以外に入力しながら中か強ボタンでOK。地上、空中での投げはもちろん、『スパIIX』では不可能だった、つかみ技に対しての受け身すら取ることができるようになっている。

投げられると思ったらすぐに中か強ボタンを押せ。

空中投げに対し、狙って受け身を取るのは難かしい。

ZEROコンボ

同じ技を連発する連打キャンセルと違い、弱攻撃→中攻撃のように、通常技を通常技でキャンセルするシステムを「ZEROコンボ」と言う。このZEROコンボを持っているキャラは、ガイと元（喪流）のふたりだけだ。ガイの持っているZEROコンボは種類が少なく、立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚと、立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟのふたつだけ。しかし、元のZEROコンボは違う。しゃがみ強Ⓚにつなげられない点を除けば、弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟや、強Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚというように、ほとんど制限はないため、さまざまな場面で重宝するのだ。

ガイのZEROコンボのひとつ、武神獄鎖拳。キマればかっこいいが、狙う機会はそうそうない。

元は、基本的に攻撃ボタンが弱から強へと流れるように入力していけば、問題なく出せる。

空中ガード

従来どおりの地上ガードに加え、『ZERO2'』では「空中ガード」というシステムが採用されている。自分が空中にいる状態で⬉か⬅か⬋へ方向キーを入力すれば、飛び道具や空中攻撃などが空中ガード可能になる。なお、どの技が空中ガードできるかは、各キャラクターの技データ表に記載されているので、そちらを参照してほしい。

敵の迎撃の可能性を考慮し、跳びこんでから自分が攻撃を仕掛けるタイミングまでは、必ずガードしておくクセをつけよう。

ダウン回避

通常技または必殺技でダウンさせられた場合、技を食らった直後に⬅⬋⬇＋Ⓟのコマンドを入力しておけば、ダウン回避技というものが使用できる。この技には強弱が存在し、弱ならその場で、中か強なら前方へ移動してから起き上がるぞ。これを使いわけると敵が起き上がりを攻めにくくなるので、実戦ではかなり多用できる技だ。ちなみに、空中ガードをした場合、着地するまでにコマンドを入力しておけば、ダウン回避ができる。おもに飛び道具対策として有効な手段だ。なお、ソドムとダルシムには⬅⬋⬇＋Ⓚで専用の起き上がり技を出すことが可能。

たとえ敵にダウンさせられても、コマンドを入力すれば……。

敵の攻撃を回避しつつ接近できる。有効に使え！

ソドムのⓀダウン回避技は、強力な突進技。何度もやるとバレるので、たまに使う程度にとどめておこう。

スーパーコンボゲージ

『ZERO2』には、スーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）というものが存在し、通常技や必殺技などを使うことでどんどんタマっていく。ゲージは、ある程度の量に到達するとレベルが上昇して、スーパーコンボ、オリジナルコンボ、ZEROカウンターなどの行動がとれるようになる。

敵に攻撃がヒットするとゲージもタマりやすくなる。

ゲージは最大3レベルまでのストックが可能だ。

①スーパーコンボ

言うなれば必殺技の強化版。ほとんどすべてのスーパーコンボがレベル1から使用可能だ。使用レベルを上げるためには、ゲージが目的のレベルぶんタマっているときに、攻撃ボタンを使用レベルの数だけ押して決定する。たとえば、レベル2の真空波動拳を撃とうと思ったら、ゲージがレベル2以上タマっている状態で、⬇⬊➡⬇⬊➡＋ⓅⓅ（Ⓟふたつ同時押し）と入力してやればいいわけだ。ちなみにレベル3までタメないと使えないスーパーコンボは、豪鬼の瞬獄殺、殺意の波動に目覚めたリュウの瞬獄殺、ガイの武神無双連刈だけ。

スーパーコンボは、レベルが上がると攻撃力も上がる。なかには攻撃方法が変わるキャラクターもいるぞ。

キャンセルに組みこめるようになると、利用価値も増す。できるようになるまで練習すべし。

②オリジナルコンボ

ゲージがレベル1以上タマった状態になると使用できる。空中、地上を問わず、強Ⓟ＋強Ⓚ同時押しで発動し、その最中はさまざまな技をキャンセルすることが可能だ。ただし、発動中は、ガード、後退、ジャンプ、振り向き、投げ、空中投げ、スーパーコンボが使えなくなるので注意。また、空中で発動させた場合、自分がなんらかの技を出すか着地するまでは完全無敵となる。この現象を使い、敵の対空技をスカしつつ反撃を狙ってもいいだろう。さらに、密着状態のとき、敵が無敵必殺技以外の技で攻撃してきた瞬間に発動させると、強制的に食らいポーズを取らせることができる。そのまま攻撃をヒットさせて、ダメージを与えていこう。なお、オリジナルコンボ中はさまざまな技で連発ができるようになるものの、大ダメージにつながる技は意外と少ない。効果的な使いかたに関しては、各キャラクターのページにある「実戦で役立つオリジナルコンボ」を参照してほしい。

接近戦でヤバイと感じたら、即オリジナルコンボ。敵が近いほど有効な緊急回避手段だ。

③ZEROカウンター

ゲージが全体の半分以上タマっているときに使用可能。敵の攻撃をガードした直後に⬅⬋⬇＋ⓅかⓀを入力すると、レベル1.5ぶんのゲージを消費して、それぞれのキャラクターが持っている反撃技が出る。その中には、対空技に向いているものや、地上の相手に対して効果を発揮する技、また、単なる移動技なども存在する。どれも使いかたによっては有効な反撃手段となるぞ。基本的に、Ⓟ版はおもに対ジャンプ攻撃に、Ⓚ版は対地上攻撃に向いている。

手堅く反撃するならZEROカウンターに限るが、レベル1.5ぶんのゲージ消費はつらい。ここぞというときに。

奇襲としての色が濃い、移動のみのZEROカウンター。このあとに投げやオリジナルコンボで攻めるのが手か？

GAME SYSTEM オートマチックモード

ガード可能な状況ならあらゆる攻撃をガードしてくれる「オートガード」、めんどうなコマンド入力の必要ない「イージースーパーコンボ」などは、まさに初心者向きのモード。ゲージはレベル1ぶんしかないが、完全にタメれば通常レベル1.5ぶんのゲージを消費するZEROカウンターも出すことができる。

オートガード

ガード操作をしなくてもガードしてくれるが、通常技をガードした場合でも体力がケズれるのは痛い。

イージースーパーコンボ

オートマチック時のみ、同じ強さのⓅとⓀを同時押しするだけでスーパーコンボが出せる。ただし、強で同時押しするとオリジナルコンボになるぞ。

スーパーコンボが3つあるナッシュは、クロスファイアブリッツのみイージーで使えない。自力で出せ！

GAME SYSTEM オプション

オプション画面では、CPU戦の難易度調整や、ダメージレベルの増減、スーパーコンボモードの有無など、いろいろな設定ができる。なお、PS版のみ、SS版のみといったオプション項目も存在するので、各ユーザーは注意して読んでほしい。

●DIFFICULTY（難易度）
CPUの難易度調整。☆の数が多いほどCPUが強くなる。CPUが強すぎると感じたら、☆の数を減らしてしまおう。

●TIME LIMIT（時間制限）
残り時間の設定。25秒、50秒、75秒、99秒、制限なしと、計5種類の残り時間が設定できる。自分が遊びやすい時間に設定しよう。

●ROUND（ラウンド数）
1ラウンド、3ラウンド、5ラウンドの中から選択できる。対戦で頻繁にキャラクターを変える必要がないときには、5ラウンドにしておくといい。

●DAMAGE（攻撃力）
攻撃力を設定する。☆ふたつが標準の攻撃力。長く楽しみたいなら☆を1個に、一撃必殺のバトルを楽しみたければ☆を4個にして闘っていこう。

☆4個状態で、体力満タンの敵にレベル3昇龍裂破をヒットさせてみた。この殺人的な攻撃力を見よ！

●TURBO（ゲームスピード）
ゲーム全体のスピードを調整することが可能。最初は☆3個となっている。最大8個まで増やすことができるが、そこまで速いとかなり操作しづらい。

●SHORT CUT（ロード時間短縮）
キャラクター選択画面などをできるだけ簡略化したものにすることで、ロード時間の短縮をはかれる。選択時のグラフィックにこだわらないプレーヤーなら、つねにオンにしてもかまわないだろう。

●S-COMBO（スパコンモード）
オンにすると、ほとんどの必殺技コマンドでスーパーコンボが出るようになる。このモードではオリジナルコンボとZEROカウンター、レベル3専用スーパーコンボ以外はゲージを消費しないので、ハデな闘いが楽しめるぞ。

●PLAYER（プレーヤー設定）
1P、2Pとも、人間が操作するかCPUが操作するかを決めることができる。敵をCPU操作に設定しておくと、バーサスモードをひとりで遊べる。

●SCREEN ADJUST／SCREEN(画面設定)
PS版は画面自体の表示位置を、SS版はアーケード用の画面比率かサターン用の画面比率かを、それぞれ設定することができる。

●SOUND（ステレオ／モノラル設定）
ゲーム中に使われる音楽を、ステレオで聞くかモノラルで聞くかの選択が可能。

●KEY CONFIG.／BUTTONCONFIG.（ボタン設定）
ボタンの配置を決定する。なお、ゲーム中でも、PS版ならポーズ中にセレクトを、SS版ならポーズ中にAかCボタンでボタン設定ができるぞ。

●BACK UP(バックアップ)
オプション画面で設定した項目を保存できる。このデータは、つぎにゲームを起動したとき自動的に読みこまれるので、いちいち設定する必要はないぞ。

さくら

「ZERO2」のさくらについて

リュウと似ている必殺技はあるが、その性能はリュウと比べてかなり劣っているため、必殺技をメインに闘うことは難かしい。かわりに通常技に使い勝手のいいものが多く、ふだんはこれを基本に戦法を組み立てていくようにしよう。地道な地上戦が好きなプレーヤーにオススメのキャラクターだ。

PROFILE

身長	157センチ
体重	42キロ
3サイズ	バスト/80センチ ウエスト/60センチ ヒップ/84センチ
血液型	A型

技データ

[illegible]	[illegible]	[illegible]
●通常技(パンチ系)		
ジャブ	立ち弱P	立・屈
ストレート	立ち中P	立・屈
振り子アッパー	立ち強P	立・屈
しゃがみジャブ	しゃがみ弱P	屈
ゲンコツスタンプ	しゃがみ中P	屈
ガッツアッパー	しゃがみ強P	屈
ジャンピング掌底	垂直ジャンプ弱P	立・屈
ジャンピングストレート	垂直ジャンプ中P	立・屈
馬とびパンチ	垂直ジャンプ強P	立・屈
ジャンピング掌底	斜めジャンプ弱P	立・屈
ジャンピングストレート	斜めジャンプ中P	立・屈
馬とびパンチ	斜めジャンプ強P	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱K	立・屈
アゴはね蹴り	立ち中K	立・屈
一文字蹴り	立ち強K	立・屈
様子見キック	しゃがみ弱K	屈
ガッツキック	しゃがみ中K	屈
回転足払い	しゃがみ強K	屈
跳び蹴り	垂直ジャンプ弱K	立・屈
ハイスクールキック	垂直ジャンプ中K	立・屈
さくらキック	垂直ジャンプ強K	立・屈
跳び蹴り	斜めジャンプ弱K	立・屈
ハイスクールキック	斜めジャンプ中K	立・屈
さくらキック	斜めジャンプ強K	立・屈
●特殊技		
フラワーキック	➡+中K	[illegible]
[illegible]		
さくら絞め	⬅か➡+中か強P	—
セーラーシュート	⬅か➡+中か強P	—
●ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+P	—
KZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+K	—
●必殺技		
波動拳	⬇↘➡+P	[illegible]
咲桜拳	➡⬇↘+P	立・屈
春風脚	⬇↙⬅+K	[illegible]
さくら落とし	➡⬇↘+K+P	立・屈
●スーパーコンボ		
真空波動拳	⬇↘➡⬇↘➡+P (オートモード時：弱P+弱K同時押し)	立・屈
乱れ桜	⬇↘➡⬇↘+K (オートモード時：中P+中K同時押し)	立・屈
春一番	⬇↙⬅⬇↙⬅+K	屈

SAKURA

THE ULTIMATE ARTS　リーチの長い技をメインに使って闘おう

遠距離戦では有効な技がないため、必然的に近～中間距離で闘うことになる。ここでは、近距離戦でおもに使っていく技を解説しよう。

まず、しゃがみ中Ⓟか中Ⓚ。敵の攻撃をツブしやすいため、手足の先端がギリギリ当たる間合いで使っていくと有効だ。また、立ち強Ⓟか強Ⓚは牽制として使用する。とくに立ち強Ⓟは必殺技でキャンセルすることが可能なため、ガードさせたあとは強・波動拳で敵の体力をケズることができる。なお、敵の跳びこみには、しゃがみ強Ⓟで対処できる。

敵が大技を空振りしたら、1歩踏みこんで立ち強Ⓟ。

キャンセルして強・咲桜拳を出せば連続技になるぞ。

リーチの長い立ち強Ⓚは牽制に最適の技だ。

敵の跳びこみは、しゃがみ強Ⓟを早めに出して迎撃。

立ち強Ⓟ→波動拳は巨体キャラクターに有効!

体が大きいキャラクターは立ち強Ⓟが当たりやすい。

そのあとはキャンセルして波動拳を出そう。

THE ULTIMATE ARTS　怒濤の攻めで体力を搾り取れ!!!

通常技で敵の動きを封じたら、闘いはさくらのペース。敵がガードを固めているようならば、しゃがみガード不能の➡+中Ⓚでガードを崩し、敵の動揺を誘う。足の速さを活かして、投げにいくのも悪くない。Ⓟ投げをキメたあとは、敵がすぐ近くでダウンするため、起き上がりを攻めることができるぞ。その際には、めくりジャンプ中Ⓚからの連続技を狙うのがベストだ。

ゲージの使いかた

ゲージは、乱れ桜に使うのがベスト。起き上がりに攻めこまれたときに出せば、レベル1でも敵の技にツブされることがない。乱れ桜以外には、オリジナルコンボ用にゲージを残しておくといいだろう。

無敵時間か長い乱れ桜は、起き上がりに有効。

起き上がりを攻めろ!

めくり中Ⓚから連続技を狙う……と見せかけて、何も技を出さずに着地→Ⓟ投げも有効。めくり中Ⓚからの連続技が無理な場合は、➡+中Ⓚや、起き上がった直後に投げを狙ってみよう。

しゃがみガード不能の➡+中Ⓚは、反撃を受けにくい。

めくりジャンプ中Ⓚを警戒している敵には……

着地直後に投げ。たまに使うと効果的だ。

実戦で役立つオリジナルコンボ　しゃがみ強Ⓚ→弱・春風脚×2～5→強・咲桜拳

しゃがみ強Ⓚ→強・咲桜拳×1～3でもいいが、ヒット数だけが極端に多くなるため、結果的に敵のゲージを増やしてしまうことになる。弱・春風脚の回数は、レベル1で2回、レベル2で4回、レベル3で5回当てることが可能だ。

しゃがみ強Ⓚがヒットすれば、ほぼ確実に最後まで当たる。

弱・春風脚のコマンドは、できるだけ速く入力すること。

最後の弱・春風脚だけは、やや遅めに出して……。

強・咲桜拳！　レベル3なら、敵の体力の5割ほど奪える。

リュウ

「ZERO2」のリュウについて

対空迎撃に昇龍拳、牽制するための波動拳、そして、接近戦で威力を発揮する通常技と、防御面に関してはほぼ完璧なキャラクター。ただ、強力な攻め手に欠けるため、体力をリードされると挽回するのがつらいという面もある。

PROFILE

身長	175センチ
体重	68キロ
3サイズ	バスト/110センチ ウエスト/81センチ ヒップ/85センチ
血液型	O型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
ジャブ	立ち弱Ⓟ	立・屈
アッパー	立ち中Ⓟ	立・屈
正拳突き	立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ストレート	しゃがみ中Ⓟ	屈
突き上げアッパー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ジャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ストレート	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
ジャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
すくい突き	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
ストレート	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ねりちゃぎ	立ち中Ⓚ	立・屈
回し蹴り	立ち強Ⓚ	立・屈
キック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
くるぶしキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
回転足払い	しゃがみ強Ⓚ	屈
前蹴り	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
前蹴り	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
旋風脚	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ひざ蹴り	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
跳び足刀	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
跳び足刀	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
鎖骨割り	➡+中Ⓟ	立
旋風脚	➡+中Ⓚ	立・屈・空
●投げ技		
背負い投げ	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
巴投げ	⬅か➡+中か強Ⓚ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓚ	立・屈
●必殺技		
波動拳	⬇↘➡+Ⓟ	立・屈
昇龍拳	➡⬇↘+Ⓟ	立・屈
竜巻旋風脚	⬇↙⬅+Ⓚ	立・屈・空
空中竜巻旋風脚	ジャンプ中⬇↙⬅+Ⓚ	立・屈・空
灼熱波動拳	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ	立・屈・空
波動の構え	⬇↘➡+挑発	
●スーパーコンボ		
真空波動拳	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
真空竜巻旋風脚	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓚ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	立・屈

THE ULTIMATE ARTS 波動拳の使いかたが勝敗を左右する

射出速度が速い波動拳は、連続技や牽制として重宝する。ただし、射出後はややスキがあるため、敵のジャンプ攻撃が届く間合い(＝中間距離)での使用は避け、至近距離か画面端〜端ぐらいの間合いで使っていくといい。

至近距離では単発だけでなく、しゃがみ中か強Ⓚをキャンセルして使うといい。この連係は、確実に波動拳をガードさせることができるのが利点だ(跳びこまれることがない)。遠距離では中か強攻撃を空振りキャンセルして出し、ゲージをタメよう。

灼熱波動拳は射出直後にヒットすると敵をダウンさせることができる。敵の攻撃がギリギリ届かない間合いで使ったり、相打ち覚悟で敵の牽制技に対するカウンターとして使用すると効果的だ。

波動拳は射出速度が速いため、近距離でいきなり撃つ戦法が非常に有効。

遠距離では、しゃがみ中Ⓟなどを空キャンセルして出すように心がけよう。

しゃがみ弱Ⓚ×1〜3→強・波動拳は連続技。敵の起き上がりに狙ってみよう。

敵の牽制に灼熱波動拳でカウンター。たとえ相打ちになってもこちらが有利。

THE ULTIMATE ARTS ゲージを使って一気に攻めこめ!

攻撃面で攻め手に欠けるリュウだが、ゲージがタマれば話は別。敵の技のスキにオリジナルコンボをたたきこんだり、連続技にスーパーコンボを組みこんで大ダメージを与えよう。わざとスキのある技を見せて反撃を誘い、スーパーコンボやオリジナルコンボでカウンターをキメるのもいい戦略だ。しゃがみガード不能の➡＋中Ⓟや、技を出しながら接近できる➡＋中Ⓚのあとは、敵が反撃したくなる場面。ここでスーパーコンボやオリジナルコンボだ。敵が無敵必殺技で反撃しないかぎり、確実に当たるぞ。

➡＋中Ⓚからのコンビネーション

一発逆転を狙うならオリジナルコンボ、手堅くいくのであれば、スーパーコンボがいいだろう。

ちなみに真空波動拳はレベル2以上を使うこと。レベル1だと無敵時間が極端に短いため、結果的にゲージを無駄に消費してしまうことがある。

➡＋中Ⓚをガードさせたらすぐにスーパーコンボかオリジナルコンボを発動！反撃を試みた敵を返り討ちにすることが可能だ。

➡＋中Ⓚのあとにガードを固めている敵には、投げを連係に組みこもう。しゃがみガード不能の➡＋中Ⓟを使うのもいいぞ。

真空竜巻旋風脚は、敵の攻撃を空中に避けながら攻撃するので、レベル1でもツブされにくい。

ワンチャンスに賭けるならオリジナルコンボ。敵の反撃が無敵必殺技以外なら、少し離れていても強引にたたきこめる。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻旋風脚×1〜5→強・昇龍拳

弱・竜巻旋風脚はレベル2なら4回、レベル3ならば5回キメることができる。レベル3の場合は強・昇龍拳をややひきつけて当てる必要がある。レベル1は、しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻旋風脚→弱・昇龍拳→強・昇龍拳がベスト。

しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻旋風脚はすばやく入力すること。

着地の時点でつぎの入力を完了した状態にして……。

レベルに応じた回数だけ弱・竜巻旋風脚をたたきこむ。

レベル3の場合は、一瞬待って強・昇龍拳でフィニッシュ！

ロレント

『ZERO2』のロレントについて

PROFILE

身長	180センチ
体重	81キロ
3サイズ	バスト/122センチ ウエスト/86センチ ヒップ/90センチ
血液型	O型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技（パンチ系）		
ショートロッド	立ち弱Ⓟ	立・屈
サプライズロッド	立ち中Ⓟ	立・屈
ヴィクトリーロッド	立ち強Ⓟ	立・屈
スカーミッシュロッド	しゃがみ弱Ⓟ	屈
アンブッシュロッド	しゃがみ中Ⓟ	屈
レボリューションロッド	しゃがみ強Ⓟ	屈
フライロッド	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ブロイケッドロッド	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
トライアンフロッド	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
フライロッド	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ブロイケッドロッド	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
トライアンフロッド	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技（キック系）		
ニールキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
リバースヒールキック	立ち中Ⓚ	立・屈
リバースヒールキック	立ち強Ⓚ	立・屈
スライドキック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
トラップキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
ジェネラルスライディング	しゃがみ強Ⓚ	屈
ソルジャーキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
コマンドーキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
コマンドーキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ソルジャーキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
コマンドーキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
コマンドーキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
フェイクロッド	➡+中Ⓚ	立・屈
スパイクロッド	ジャンプ中⬇要素+中Ⓚ	立・屈
トリックランディング	着地の瞬間Ⓚ3つ同時押し	—
ハイジャンプ	⬇⬆	—
●[illegible]		
カーネルキャリア	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
デッドリーパッケージ	⬅か➡+中か強Ⓚ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓚ	—
●必殺技		
パトリオットサークル	⬇↘➡+Ⓟ ※3回まで連続入力可能	立・屈
スティンガー	➡⬇↘+Ⓚ+Ⓚ	立・屈・空
メコンデルタアタック	Ⓟ3つ同時押し+Ⓟ	立・屈
メコンデルタエアレイド	⬇↙⬅+Ⓟ+Ⓟ	立・屈
メコンデルタエスケイプ	⬇↙⬅+Ⓚ+Ⓟか Ⓚ	立・屈
●スーパーコンボ		
テイクノープリズナー	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ （オートモード時：弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し）	屈
マインスイーパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ （オートモード時：中Ⓟ+中Ⓚ同時押し）	立・屈

ROLENTO

THE ULTIMATE ARTS スティンガーの撃ちかたを覚えよう

牽制に有効なスティンガー。これで敵の行動を封じつつ、しゃがみ中Ⓟか強Ⓟで攻撃していこう。

遠距離で使うときは、ジャンプの頂点から下降中にかけてスティンガーを投射するのが基本。コマンドを入力してジャンプしたら、敵のいる位置にスティンガーを投射しよう。

接近戦ではジャンプ後すぐにスティンガーを投射する。下降中に投射しようとすると、上昇途中に敵に攻撃されてしまうぞ。近距離でスティンガーをガードさせることができたら、着地後しゃがみ中Ⓟか強Ⓟを仕掛けよう。なお、スティンガーの撃ちかたは右で解説しているので、参考にしてほしい。

下降中に撃つのが基本

スティンガーは敵の上半身へ投射するのが基本。前方ジャンプなどでかわされると、連続技を食らう危険性があるぞ。ただ、敵が飛び道具を撃っていた場合はスティンガーを敵に当てようとせず、弱や中で投射して飛び道具を相殺しよう。

前方ジャンプでも跳び越えられず、下をくぐり抜けることもできないような角度がベストだ。

近距離戦では上昇中にスティンガーを投射する。着地したら……。

しゃがみ中か強Ⓟ。スティンガー投射のタイミングがよければ連続ヒットする。

スティンガーの動作中に飛び道具が迫ってきたら、弱か中で相殺させよう。

敵の飛び道具は、垂直ジャンプよりスティンガーで避けるようにしたい。

THE ULTIMATE ARTS ハイジャンプで敵を混乱させろ!

ハイジャンプは跳び上がるまでにややスキがあるものの、一度跳んでしまえば通常ジャンプより軌道が低く、奇襲に最適だ。とくに有効なのが、敵を投げたあとに一瞬待ってから前方ハイジャンプ。ここで強Ⓚを出せば、ちょうど敵の起き上がりにジャンプ強Ⓚを重ねることができる。ジャンプ強Ⓚを出さずに着地→しゃがみ中Ⓚ→パトリオットサークルなどを織りまぜるとより効果的だ。飛び道具を持っているキャラクターには、右のような連係も使える。

遠距離で強・スティンガーをガードさせ、敵の飛び道具を誘い……。

前方ハイジャンプ。飛び道具のスキにジャンプ強Ⓚからの連続技をキメよう。

ハイジャンプ有効利用の一例

パトリオットサークルやしゃがみ強Ⓚ、ZEROカウンターでダウンさせたときは、右の連続写真で紹介している奇襲を仕掛けてみよう。

左記の技で敵をダウンさせたら、前方ハイジャンプ。

敵を跳び越えた直後に、前方ハイジャンプ↙＋中Ⓚ。

降下後、敵に向かって小さくジャンプしたら……。

めくりジャンプ中Ⓚ。奇襲として、たまに使うと効果的だ。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→強・スティンガー→パトリオットサークル×3

強・スティンガーは最速で、パトリオットサークルは遅めに入力するといい。なお、上記のコンボはレベル1のもの。レベル2、3はさらにパトリオットサークル×3を追加できるが、敵に与えるダメージはレベル1と大差ない。

最初のしゃがみ強Ⓚは、敵の近くで当てる必要がある。

強・スティンガー後は、最速のタイミングで投射。

パトリオットサークルは遅めに入力してヒット数を増やす。

レベル2以上ならさらにパトリオットサークルを追加できる。

元

「ZERO2」の元について

[illegible]キャラクター、元。喪流は[illegible]、さらにZERO[illegible]ある。逆に、[illegible]トリッキーな[illegible]で、必殺[illegible]スーパーコンボ[illegible]、使いこなすには慣れが[illegible]バランスに欠けるため、[illegible]使い分けなければ勝ち続けるのは難しい

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●喪流／通常技（パンチ系）		
亟指	立ち弱P	立・屈
亟拳	立ち中P	立・屈
刈扇	立ち強P	立・屈
死指	しゃがみ弱P	屈
滅指	しゃがみ中P	屈
絶指	しゃがみ強P	立・屈
浮尖	垂直ジャンプ弱P	立・屈
浮刃	垂直ジャンプ中P	立・屈
落勾	垂直ジャンプ強P	立・屈
浮尖	斜めジャンプ弱P	立・屈
浮刃	斜めジャンプ中P	立・屈
落勾	斜めジャンプ強P	立・屈
●喪流／通常技（キック系）		
熨蹴	立ち弱K	立・屈
支蹴	立ち中K	立・屈
裂蹴	立ち強K	立・屈
亟疋	しゃがみ弱K	屈
怨疋	しゃがみ中K	屈
煉疋	しゃがみ強K	屈
掣脚	垂直ジャンプ弱K	立・屈
焔脚	垂直ジャンプ中K	立・屈
焔脚	垂直ジャンプ強K	立・屈
掣脚	斜めジャンプ弱K	立・屈
焔脚	斜めジャンプ中K	立・屈
焔脚	斜めジャンプ強K	立・屈
●喪流／投げ		
囚掠	←か→+中か強P	—
封前	←か→+中か強K	—
●喪流／ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+P	—
KZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+K	—
●喪流／必殺技		
百連勾	P連打	立・屈
逆瀧	→↓↘+K	立・屈
●喪流／スーパーコンボ		
惨影	↓↘→↓↘→+P （オートモード時　弱P+弱K同時押し）	立・屈
死点咒	↓↙←↓↙←+P （オートモード時　中P+中K同時押し）	立・屈
●忌流／通常技（パンチ系）		
刺頸	立ち弱P	立・屈
凶啀	立ち中P	立
闇叫	立ち強P	屈
危針	しゃがみ弱P	立・屈
危針	しゃがみ中P	立・屈
危弄	しゃがみ強P	立・屈
浮尖	垂直ジャンプ弱P	立
浮尖	垂直ジャンプ中P	立
削顋	垂直ジャンプ強P	立
浮尖	斜めジャンプ弱P	立
浮尖	斜めジャンプ中P	立
削顋	斜めジャンプ強P	立
●忌流／通常技（キック系）		
下蝕	立ち弱K	立・屈
立斧	立ち中K	立・屈
雙邪	立ち強K	立・屈
刹迅	しゃがみ弱K	立・屈
死兆	しゃがみ中K	屈
熱吼	しゃがみ強K	立・屈
掣脚	垂直ジャンプ弱K	立・屈
砕頭	垂直ジャンプ中K	立・屈
惡剣	垂直ジャンプ強K	立・屈
掣脚	斜めジャンプ弱K	立・屈
砕頭	斜めジャンプ中K	立・屈
惡剣	斜めジャンプ強K	立・屈
●忌流／投げ		
囚掠	←か→+中か強P	—
封前	←か→+中か強K	—
●忌流／ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+P	—
KZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+K	—
●忌流／必殺技		
蛇穿	←タメ→+P	立・屈
徨牙	↓タメ↑+K	立・屈
●忌流／スーパーコンボ		
蛇咬叭	↓↘→↓↘→+K （オートモード時　弱P+弱K同時押し）	立・屈
狂牙	ジャンプ中↓↙←↓↙←+K （オートモード時　ジャンプ中P+中K同時押し）	立・屈

PROFILE

身長	166センチ
体重	61キロ
3サイズ	バスト/106センチ ウエスト/75センチ ヒップ/80センチ
血液型	O型

GEN

THE ULTIMATE ARTS 喪流の闘いかた

喪流の闘いかたは通常技による牽制がメイン。近〜中間距離で以下の技で牽制していこう。

まず、しゃがみ中Ⓚ。これは単発で出してもいいが、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟというように連係させる（ZEROコンボにはしない）と、敵の反撃を未然にツブすこともできるので効果的。ちなみに、このしゃがみ強Ⓟは出るスピードが速いため、単発の牽制技として使ってもいい。

立ちかしゃがみ強Ⓚは長いリーチが魅力だが、技の前後のスキが大きく空振りすると危険なので、確実に当たる間合いで使用すること。

敵の起き上がりに、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟを仕掛け……。

ヒットしていたらキャンセルして惨影。画面端なら蛇咬叭で追い打ちできる。

起き上がりに攻撃を重ねられたら、死点咒を狙ってみよう。

無敵時間があるため、レベル1でも一方的に反撃することができるぞ。

逆瀧の当てかた

逆瀧はボタン入力がシビアなため、すべてヒットさせるのは難しい。右で解説しているように入力するといくぶんラクだろう。

始めの追加入力はできるかぎり遅くして、徐々にボタンを押すタイミングを速くしていく。5ヒット以降はボタン連打でOK。弱は最大6ヒット、中は7ヒット、強で8ヒットするぞ。

THE ULTIMATE ARTS 忌流の闘いかた

忌流の技はクセが強く、扱いにくさが目立つものの、使いこなせば強力な武器になる。ここではそのなかでもとくに有効なものを紹介しよう。

まず、蛇穿。通常は弱で出して、手の先端を敵に当てるような感じで使っていく。これなら敵にガードされても間合いが離れるため、反撃を受けにくい。また、前転中は、サガットの下タイガー以外の飛び道具を回避しつつ攻撃することが可能だ。

立ち中Ⓟと立ち中Ⓚは、牽制として使用する。とくに、立ち中Ⓟは出るまでにスキがあるものの、前方へ踏みこみながら攻撃するので、敵との間合いがやや離れていても攻撃が届く。また、しゃがみガードができないので、敵がしゃがんでいるときに使っていくといいだろう。これを、立ちガードできない立ち強Ⓟと併用すると効果的だ。

敵の跳びこみは、しゃがみ強Ⓚで対処する。出るまでにやや時間がかかるものの、早めに出せばほとんどの跳びこみを迎撃することができるぞ。

蛇穿を使うときは、敵との間合いに注意。写真のような当てかたがベストだ。

立ち中Ⓟはリーチが長い。攻撃後のスキが小さいのも魅力だ。

敵が跳びこんできたらしゃがみ強Ⓚで迎撃。早めに技を出すのがポイント。

飛び道具をよけるときは回転している時間が長い中か強・蛇穿を使おう。

実戦で役立つオリジナルコンボ　しゃがみ強Ⓚ→弱・逆瀧1〜4→強・逆瀧

弱・逆瀧はムリに多くヒットさせようとせず、弱Ⓚボタンを連打しながら出すのがコツ。こうすれば、逆瀧のあとすぐに着地するため、つぎの逆瀧を出すまでの時間を短縮できるのだ。最後の逆瀧は強で出してヒット数を増やそう。

オリジナルコンボを発動させたら、すぐにしゃがみ強Ⓚ

敵との間合いが遠い場合は少し前進してから……。

弱・逆瀧、弱Ⓚボタンを連打してすぐに着地すること。

強・逆瀧のみ通常と同じタイミングで追加入力をしよう。

ダルシム

「ZERO2」のダルシムについて

極端にリーチが長い技が多く、遠距離で戦うのが得意なキャラクター。その反面、接近戦に弱く、一度追いつめられると自分のペースを取り戻すのに苦労する。また、攻撃力の大きな連続技にとぼしいため、いったん体力を大きくリードされると、その後の展開が非常にツライものになってしまう。体力に余裕のあるときは待ちのスタイルで敵を寄せつけないように闘い、不利な状況を打開するときにだけ攻めを織りまぜるようにしていこう

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
手刀チョップ	(⬅入力)立ち弱Ⓟ	立・屈
手刀アッパー	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
ヨガヘッドバット	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
手刀チョップ	立ち弱Ⓟ	立・屈
ズームストレート	立ち中Ⓟ	立・屈
ダブルズームストレート	立ち強Ⓟ	立・屈
手刀水平チョップ	(⬋入力)しゃがみ弱Ⓟ	屈
手刀水平チョップ	(〃)しゃがみ中Ⓟ	屈
手刀水平チョップ	(〃)しゃがみ強Ⓟ	屈
ズームパンチ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ズームパンチ	しゃがみ中Ⓟ	屈
ズームパンチ	しゃがみ強Ⓟ	屈
ジャンプアンダーパンチ	(⬅入力)ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ジャンプサイドパンチ	(〃)ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ジャンプパンチ	(〃)ジャンプ強Ⓟ	立・屈
ジャンプズームアンダーパンチ	ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ジャンプズームサイドパンチ	ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ジャンプズームパンチ	ジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	(⬅入力)立ち弱Ⓚ	立・屈
合掌キック	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
ヨガニーキック	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
ズームローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ズームハイキック	立ち中Ⓚ	立・屈
ズームハイキック	立ち強Ⓚ	立・屈
スラストキック	(⬋入力)しゃがみ弱Ⓚ	屈
スラストキック	(〃)しゃがみ中Ⓚ	屈
スラストキック	(〃)しゃがみ強Ⓚ	屈
スライディング	しゃがみ弱Ⓚ	屈
スライディング	しゃがみ中Ⓚ	屈
スライディング	しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンプ前蹴り	(⬅入力)ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンプ前蹴り	(〃)ジャンプ中Ⓚ	立・屈
ジャンプハイキック	(〃)ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ジャンプズーム前蹴り	ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンプズーム前蹴り	ジャンプ中Ⓚ	立・屈
ジャンプズームハイキック	ジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
ヨガ水平突き	➡+弱Ⓟ	立・屈
ヨガショック	⬅+弱Ⓟ	立
ドリル頭突き	ジャンプ中⬇要素+強Ⓟ	立・屈・空
ドリルキック	ジャンプ中⬇要素+Ⓚ	立・屈・空
ヨガエスケイプ	吹き飛び中⬅⬋⬇+Ⓚ	—
[illegible]		
ヨガスマッシュ	⬅か➡+中Ⓟ	—
ヨガスルー	⬅か➡+強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+Ⓚ	立・屈
●必殺技		
ヨガファイア	⬇⬊➡+Ⓟ	立・屈・空
ヨガフレイム	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ	立・屈・空
ヨガブラスト	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ	立・屈・空
ヨガテレポート	➡⬇⬊か⬅⬇⬋+ⓅかⓀ3つ同時押し	—
空中ヨガテレポート	ジャンプ中➡⬇⬊か⬅⬇⬋+ⓅかⓀ3つ同時押し	—
●スーパーコンボ		
ヨガインフェルノ	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ(オートモード時 弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
ヨガストライク	⬇⬊➡⬇⬊+Ⓚ(オートモード時 中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	立・屈
ヨガテンペスト	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ	立・屈

PROFILE

身長	176センチ(可変)
体重	48キロ
3サイズ	バスト/107センチ ウエスト/46センチ ヒップ/65センチ
血液型	O型

THE ULTIMATE ARTS リーチの長い技で遠距離戦に持ちこめ

ダルシムは接近戦に適した技が少ないため、できることなら敵から離れて闘ったほうが望ましい。

ラウンドスタート時には、立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟの連係で、一気に敵との距離を離すのが基本だ。敵がジャンプしてきた場合は、立ち弱Ⓟや←+立ち中Ⓟ、立ち強Ⓚで、相打ちでも構わないから迎撃しておく。伸ばした手足にカウンター技を食らったり、ジャンプ攻撃されるのがイヤな場合は、バックジャンプで逃げるのも手だ。ラウンドスタート時の間合いにきたら、前述のいずれかの行動で、敵との間合いをつねに遠距離に保つようにしよう。

上記の方法である程度間合いを離したら、立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚなどのリーチの長い技を連発し、敵を完全に遠くへ追い払う。立ち強Ⓟが届かない位置まで敵が離れたら、弱・ヨガファイアを使って牽制するか、自分から前進して上記の技で敵を追いつめていこう。

敵が遠距離から飛び道具を撃ってくる場合は、早めにしゃがみ強Ⓟを出して確実にツブす。ヒットしたあとは、再び牽制用の技を出していくのだ。

⇧敵が遠くにいるときは、とにかく立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚ、ヨガファイアなどを出して牽制しよう。

⇧ゲージが全体の半分以上タマったら、ⓅZEROカウンターで対空迎撃するのが堅実な対処法だ。

最後の一撃に狙え！

⇧まずは、ドリルキックなどで敵と密着状態になる。

⇧着地直後に、ジャンプ弱Ⓟで攻撃をヒットさせるのだ。

THE ULTIMATE ARTS 接近戦ではどう闘う？

敵に近寄られたら、なるべく画面端に追いこまれないうちに敵を追い返したいところ。

しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚなど、スキの少ない通常技や特殊技で押されている場合は、敵の攻撃がとぎれた瞬間に後方ジャンプ→中か強・ドリルキックを出して緊急回避しよう。ヒット後はしゃがみ中Ⓚ→ヨガファイアで間合いを離すか、再度ドリルキックで敵の出す技をツブしてもいい。そのあとは立ち中Ⓟや立ち強Ⓟで一気に間合いを離すのだ。

敵の位置が密着に近い場合は、しゃがみ中Ⓚを敵の連係の合間にムリヤリ出して、相打ち覚悟で間合いを離す。また、密着状態かつ自分のゲージがタマっている場合なら、技の合間にオリジナルコンボを発動させてもいい。これなら、敵が攻撃してきた場合は強制的に食らいポーズを取らせることができるので（P.94参照）、そのまま反撃可能となる。このときにキメる連続技は、下の「実戦で役立つオリジナルコンボ」を参照のこと。

⇧敵に追いこまれたらオリジナルコンボで反撃だ。

⇧空中ヨガテレポートで敵の攻撃を回避する手も。

ヨガテンペストを使え！

⇧敵にしゃがみ中Ⓚの終わりぎわをガードさせる。

⇧技の硬直が解けた瞬間にヨガテンペストを出せ！

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚか↙+強Ⓚ→強・ヨガブラスト×3〜6

敵の近くで発動させた場合↙+強Ⓚ、遠くの敵にはしゃがみ強Ⓚから狙う。ヨガブラストのコマンド入力が難かしいと思うプレーヤーはヨガファイアに置き変えてもいいが、そのぶん攻撃力は落ちるので注意。

⇧近くの敵に対して発動した場合は↙+強Ⓚでスタート。

⇧敵を浮かせた瞬間にヨガブラストを出すようにしよう。

⇧このあとはひたすら強・ヨガブラストを連発する。

⇧レベル3で発動すると、最大で6ヒットさせることが可能。

ザンギエフ

ZERO2のザンギエフについて

攻撃力と防御力は高いものの、足が遅く、通常技はスキだらけ。また、体格が大きいために敵の攻撃が当たりやすく、そのために機動力のあるキャラには苦戦を強いられる。頼りになるのは、攻撃する間合いの広いスクリューと、連続で攻撃可能となるオリジナルコンボだけだ。このふたつの技をどこまで活用できるかがカギとなる。

PROFILE

身長	214センチ
体重	121キロ
3サイズ	バスト/172センチ ウエスト/133センチ ヒップ/154センチ
血液型	A型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
ブレーンチョップ	立ち弱Ⓟ	立・屈
カウンターチョップ	立ち中Ⓟ	立・屈
ダイナマイトパンチ	立ち強Ⓟ	立・屈
地獄突き	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
ロシアンアッパー	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
ロシアンハンマーパンチ	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ジャンピングフィンガー	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ジャンピングブレーンチョップ	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ジャンピングラリアット	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
ジャンピングフィンガー	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ジャンピングブレーンチョップ	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
ジャンピングラリアット	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ミドルキック	立ち中Ⓚ	立・屈
フライングニールキック	立ち強Ⓚ	立・屈
コサックステップ	しゃがみ弱Ⓚ	屈
コサックステップ	しゃがみ中Ⓚ	屈
コサックステップ	しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンピングミドルキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングヒールスタンプ	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
ドロップキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ジャンピングミドルキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングヒールスタンプ	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
ドロップキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
ヘッドバット	垂直ジャンプ中⬆要素+中か強Ⓟ	立・屈
フライングボディアタック	斜めジャンプ中⬇要素+強Ⓟ	立・屈
ロシアンキック	↘+中Ⓚ	屈
ダイナマイトキック	↘+強Ⓚ	屈
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中⬇要素+弱か中Ⓚ	立・屈
●投げ技		
パイルドライバー	⬅か➡+中Ⓟ	—
バックドロップ	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
噛みつき	⬅か➡+中か強Ⓚ	—
ストマッククロー	↘+中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓚ	立・屈
●必殺技		
ダブルラリアット	Ⓟ3つ同時押し	立・屈
クイックダブルラリアット	Ⓚ3つ同時押し	立・屈
スクリューパイルドライバー	方向キー1回転+Ⓟ	—
アトミックスープレックス	(敵近距離時)方向キー1回転+Ⓚ	—
フライングパワーボム	(敵遠距離時)方向キー1回転+Ⓚ	—
バニシングフラット	➡⬇↘+Ⓟ	立・屈
●スーパーコンボ		
ファイナルアトミックバスター	方向キー2回転+Ⓟ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	—
エリアルロシアンスラム	⬇↘➡⬇↘+Ⓚ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	—

THE ULTIMATE ARTS スクリューを使いこなす

攻撃範囲の広い必殺投げ、スクリューをいかにしてキメるかがザンギエフの最重要課題だ。ここでは、そのための手順をいくつか紹介しよう。

まず、前方ジャンプ攻撃からしゃがみ攻撃にいくと見せかけての強・スクリュー。これは、前方ジャンプ攻撃を高めの打点でヒットさせたあと、もしくは、連続技が狙えるぐらい低い位置で当てておき、一瞬待ってから仕掛けると効果的だ。

前方ジャンプ中に高い位置で強Ⓚなどの攻撃を空振りしておいてから、着地直後に仕掛けるスクリューも狙い目。攻撃モーションを見て、思わずガードしてしまう敵には確実にキマる。敵の位置が遠いときは弱を、近い場合は強で出すようにしよう。

敵の起き上がりに、いきなり弱・スクリューかしゃがみ強Ⓚもしくは➘＋強Ⓚの2択を迫ってもいい。このときのスクリューは、敵が起き上がったあと一瞬待ってから使うようにしよう。

ほかにも、立ち中Ⓚの先端を当てて、キャンセルして中・バニシングフラット（以下バニシング）→弱・スクリュー、といった連係も有効だ。

あきらめの悪さが肝心!!

ジャンプ攻撃や突進技などをガードしたあとは、積極的に弱・スクリューを狙おう。その時点で敵に少しでもスキがあれば確実にキメることができる。とくにジャンプ攻撃を高い位置でガードした場合は必ずコマンドを入力しておくこと。もし、そのあとに地上で攻撃を食らうようでも、1ヒット食らうごとにコマンドを入力し直し、スキあらばスクリュー、といった姿勢が大切だ。キマればゲージも増加するので、そのあとの展開に大きく影響してくるぞ。

敵の突進技をガードした場合は、迷わず弱・スクリューを入力するのだ。

敵が無敵必殺技やジャンプで回避しないかぎり、確実にキメることができる。

THE ULTIMATE ARTS オリジナルコンボで攻めこもう

➘＋強Ⓚの届く間合いで、敵が立っているか、攻撃を空振りしたら速攻で発動させて、直後に➘＋強Ⓚやしゃがみ強Ⓚを出すのが基本。これで敵を浮かせて、弱・バニシングを時間切れ寸前までたたきこみ、ダブルラリアットで締める展開が理想。ほかにも、しゃがみ中Ⓚ→強・バニシング連発で浮かさずに（重要）ダメージを与え、最後をスクリューでキメるパターンもある。後者のほうが難かしいが、ダメージ量が多いので、必ずマスターすべし。

レベル1でも、敵の体力を合計3分の1ほど奪う。

スクリューで決まり!

オリジナルコンボの最後は、なんといっても攻撃力の高い強・スクリューをオススメしたい。敵を浮かすとキマらないのが難点だが、苦労するだけの価値は十分にあるぞ。

オリジナルコンボはここで狙え！

敵が技を空振りしたとき以外に、オリジナルコンボは以下のような状況からも狙っていける。

①自分が空中にいるときに、敵が対空技を出してきた場合
②敵が自分に対して投げを狙ってきた場合
③自分の起き上がりに敵が技を重ねてきた場合

また、下の写真のようなときにも有効だ。

通常技での反撃だとぎりぎり間に合わない技をガードした直後。

スキの大きい突進技をガードしたあとに。この場合は➘＋中Ⓚからスタート。

実戦で役立つオリジナルコンボ

➘＋中Ⓚ→強・バニシングフラット×2〜5→強・スクリューパイルドライバー

あくまでダメージを重視したコンボ。バニシングは、レベル1で2回、レベル2で4回、レベル3で5回当てることができる。ちなみに、最初の➘＋中Ⓚ→バニシングは➡➘中Ⓚ⬇➘強Ⓟと入力すれば、技をつなぐのがラクになるぞ。

最初のしゃがみ中Ⓚは➡➘＋中Ⓚ→⬇➘＋強Ⓟと入力。

すると、最速のタイミングで強・バニシングが出せる。

時間切れ直前まで強・バニシングを出し続けて……。

最後は強・スクリュー。スーパーコンボなみの攻撃力だ。

「ZERO2」の春麗について

機動性のよさ、使い勝手のいい通常技、飛び道具、対空用の必殺技など、ひととおりの要素がそろっているので、あらゆる間合いでの闘いが可能だ。なかでも得意なのは接近戦で、スキの小さい通常技をメインに必殺技キャンセルを織りまぜていけば、たいていの敵に対して互角以上に渡り合えるはず。「ZERO2」に登場する数あるキャラクターのなかでも、プレーヤーによる戦法の差が最も色濃く反映される、汎用性の高いキャラクターでもあるのが特徴だ。

PROFILE

身長	169センチ
体重	？キロ
3サイズ	バスト/84センチ ウエスト/59センチ ヒップ/89センチ
血液型	A型

技データ

技名	コマンド	[illegible]
●通常技(パンチ系)		
平掌打	立ち弱Ⓟ	立・屈
発勁	立ち中Ⓟ	立・屈
顎狙突拳	立ち強Ⓟ	立・屈
毒蛇突	しゃがみ弱Ⓟ	屈
猛蛇突	しゃがみ中Ⓟ	屈
猛蛇突	しゃがみ強Ⓟ	屈
落掌打	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
鶴嘴拳	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
鶴嘴拳	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
落掌打	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
鶴嘴拳	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
鶴嘴拳	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
中段蹴	立ち弱Ⓚ	立・屈
上段蹴	立ち中Ⓚ	立・屈
天空脚	立ち強Ⓚ	立・屈
前掃腿	しゃがみ弱Ⓚ	屈
低蹴打	しゃがみ中Ⓚ	屈
元伝暗殺蹴	しゃがみ強Ⓚ	屈
鶴脚打	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
鶴襲打	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
夏翼打	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
飛翔脚	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
飛翔脚	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
二起脚	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
鷹爪脚	ジャンプ中⬇＋中Ⓚ	立・屈・空
鶴脚落	⬊＋強Ⓚ	立・屈
●[illegible]		
虎襲倒	⬅か➡＋中か強Ⓟ	—
流星落	ジャンプ中⬆以外＋中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇＋Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇＋Ⓚ	立・屈
●必殺技		
百裂脚	Ⓚ連打	立・屈
天昇脚	⬇タメ⬆＋Ⓚ	立・屈
旋円蹴	➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ	立・屈
気功拳	⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓟ ※「ストII」コスチュームのみ⬅タメ➡＋Ⓟ	立・屈・空
●スーパーコンボ		
気功掌	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ (オートモード時：弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し)	立・屈
覇山天昇脚	⬋タメ⬊⬋⬈＋Ⓚ (オートモード時：中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し)	立・屈
千裂脚	⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ	立・屈

THE ULTIMATE ARTS 地上戦で敵を追いこめ！

地上戦で最も多用するのは、スキが小さくリーチの長いしゃがみ中Ⓚ。足の先端をヒットさせるように使うのがポイントで、ヒット後は前進して再びしゃがみ中Ⓚを当てにいったり、そのままキャンセルして強・気功拳といった連係で押していこう。敵の飛び道具は、垂直ジャンプでよけるほか、気功拳で相殺したり、↘＋強Ⓚで回避して、なるべく跳びこまないように心がけたい。そうして敵に迎撃される危険性を少しでもなくすのだ。

これらの技でじわじわと敵を追いつめていくと、敵はこちらへの跳びこみで状況を打開しようとすることがある。敵との間合いが近ければ立ち強Ⓚで迎撃し、遠いときは立ち中Ⓚ、垂直ジャンプ強Ⓚ、空中投げなどで対処しよう。もしも⬇タメが完成しているようなら、天昇脚を使ってもいい。

敵のガードに揺さぶりをかける

前述の戦法だと、しゃがみガードに徹している敵に対して、さほどプレッシャーを与えることができない。そんなときは、しゃがみ中Ⓚキャンセル強・旋円蹴を出してみよう。旋円蹴はしゃがみガード不能技なので、敵に立ちガードを強いることができる。

⇧敵のジャンプ攻撃に対して、空中投げを狙ってみるのも悪くない。

⇧確実に迎撃するなら立ち強Ⓚ。近距離からのジャンプ攻撃に対して有効だ。

⇧ふだんはしゃがみ中Ⓚ→強・気功拳で敵の体力をケズるのが常套手段だ。

⇧旋円蹴を警戒して立ちガードする敵には、しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ。

THE ULTIMATE ARTS 2択プラスαで大ダメージを狙え！

2択を狙いやすいのは、↘＋強Ⓚをガードさせたあと。反撃を狙おうとした敵に対しては天昇脚かオリジナルコンボのいずれかを、ガードに徹している敵にはそのまま中Ⓟ投げを使うのだ。このときに注意したいのが天昇脚。ガードされると手痛い反撃を受けかねないので、ゲージがタマっているときは必ずオリジナルコンボのほうを狙っていくようにしよう。敵に強・旋円蹴をめりこむように当てたあとの投げかオリジナルコンボの2択も、敵にとってはかなりのプレッシャーとなるぞ。

⇧起き上がりに↘＋強Ⓚをガードさせて、着地後すぐ強・天昇脚を出せば……。

⇧反撃しようとした敵にヒットする。投げを織りまぜると、より効果的。

⇧強・旋円蹴をガードさせてオリジナルコンボ。

⇧反撃しようとした敵は、強制的に食らいポーズに。

⇧敵が気絶したらジャンプ攻撃→立ち弱Ⓟ×1～2→立ち弱Ⓚ→千裂脚を狙おう。

⇧レベル1千裂脚ならば、直後に強・天昇脚で追撃することが可能。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→強・百裂脚→強・天昇脚

ゲージがレベル1しかタマっていないときはこの連続技を使う。強・百裂脚を時間切れ寸前まで続けるのがコツだ。これがレベル2と3の場合は強・百裂脚を省き、強・天昇脚を連発する。ちなみに右の写真はレベル1の場合だ。

⇧オリジナルコンボがスタートしたら⬇＋強Ⓚを連射。

⇧しゃがみ強Ⓚを2～3発当ててから強・百裂脚につなげる。

⇧この高さまで敵が浮くいたら、強・百裂脚をやめて……。

⇧強・天昇脚で追い撃ちしよう。これでフィニッシュ。

ケン

「ZERO2」のケンについて

「ZERO2」のケンは、対空迎撃に優れた昇龍拳にスキの小さい飛び道具の波動拳と、攻守に優れた技がそろっている。この優れた技を使って攻め続ければ、敵の体力をごっそりと奪っていけるだろう。守っても強さを発揮できるが、短距離移動技の前方転身を使って敵を翻弄させる戦いかたが最もケンらしいと言える。

PROFILE

身長	175センチ
体重	72キロ
3サイズ	バスト/110センチ ウエスト/82センチ ヒップ/86センチ
血液型	B型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
ジャブ	立ち弱P	立・屈
アッパー	立ち中P	立・屈
正拳突き	立ち強P	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱P	屈
ストレート	しゃがみ中P	屈
突き上げアッパー	しゃがみ強P	立・屈
ジャブ	垂直ジャンプ弱P	立・屈
ストレート	垂直ジャンプ中P	立・屈
ストレート	垂直ジャンプ強P	立・屈
ジャブ	斜めジャンプ弱P	立・屈
ストレート	斜めジャンプ中P	立・屈
ストレート	斜めジャンプ強P	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱K	立・屈
鎌払い蹴り	立ち中K	立・屈
一文字蹴り	立ち強K	立・屈
キック	しゃがみ弱K	屈
くるぶしキック	しゃがみ中K	屈
回転足払い	しゃがみ強K	屈
前蹴り	垂直ジャンプ弱K	立・屈
前蹴り	垂直ジャンプ中K	立・屈
旋風脚	垂直ジャンプ強K	立・屈
ひざ蹴り	斜めジャンプ弱K	立・屈
ひざ落とし	斜めジャンプ中K	立・屈
跳び横蹴り	斜めジャンプ強K	立・屈
●特殊技		
前方転身	⬇⬋⬅+P	
稲妻かかと割り	➡+中K	立
ひざ蹴り	(敵近距離時)立ち強K	立・屈
同時押しスペシャル	しゃがみ弱K→立ち弱K+強P同時押し	立・屈
前倒	⬇⬊➡+挑発	—
[illegible]		
背負い投げ	⬅か➡+中か強P	—
つかみひざ蹴り	⬅か➡+中K	—
地獄車	⬅か➡+中か強K	—
地獄風車	ジャンプ中⬆以外+中か強K	
●ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+P	立・屈
KZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+K	立・屈
●必殺技		
波動拳	⬇⬊➡+P	立・屈
昇龍拳	➡⬇⬊+P	立・屈
竜巻旋風脚	⬇⬋⬅+K	立・屈
空中竜巻旋風脚	ジャンプ中⬇⬋⬅+K	立・屈
●スーパーコンボ		
昇龍裂破	⬇⬊➡⬇⬊➡+P (オートモード時:弱P+弱K同時押し)	立・屈
神龍拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+K (オートモード時:中P+中K同時押し)	立・屈

KEN

THE ULTIMATE ARTS 地上戦を制するために使う技

最も多用するのはしゃがみ中か強Ⓚ。どちらもリーチがそこそこ長くキャンセルもできるため、波動拳と組み合わせれば、接近戦ではかなりの威力を発揮する。敵がこのしゃがみ攻撃をガードしがちな場合は、しゃがみガードをツブせる➡＋中Ⓚを織りまぜていくと効果的。この➡＋中Ⓚは攻撃するまでの予備動作が大きく、反応のいい敵にはガードされやすいという欠点があるが、しゃがみ攻撃が届かない位置からでも届く長いリーチが魅力だ。

立ち強Ⓚは、ケンが持つ通常技のなかで最もリーチが長いため、しゃがみⓀが当たらない場所にいる敵に対して使っていく。前述の➡＋中Ⓚよりも早く攻撃できるが、空振りするとスキが大きいので、最低でもガードさせるように心がけること。

昇龍拳がヒットしない遠い位置から跳びこんできた敵に対しては、立ち中Ⓚが有効だ。足の先を当てるように使っていこう。

立ち強Ⓚはリーチが長く、攻撃力が高いうえ、気絶させやすい技なので牽制に欠かせない。足の先を当てるつもりで出すようにしよう。

しゃがみ弱Ⓚがガードされたときにすかさず➡＋中Ⓚを出すのも有効な手段。ただし、攻撃まえのスキが大きいので多用は禁物だ。

遠距離用の対空技として重宝する立ち中Ⓚだが、近くにいる敵のジャンプを未然にツブす効果もある。ただし、敵にしゃがまれると当たらない。

THE ULTIMATE ARTS 前方転身を使ったコンビネーション

前方転身は前進するだけで攻撃能力はないが、通常技をキャンセルして出すことができるため、使いかたしだいでトリッキーな動きが可能となる。

密着状態から弱攻撃をキャンセルして出す弱・前方転身は、必ず敵の背後に回ることができるので、そこからオリジナルコンボを発動させると、かなり有効な奇襲として威力を発揮する。ゲージがタマっているなら積極的に狙っていきたい。

また、しゃがみ中か強Ⓚがぎりぎり届く距離から、しゃがみⓀ→弱・前方転身を使って間合いを詰めておいて、そこからしゃがみⓀや昇龍拳などで攻撃する、という戦法も効果は高いぞ。

基本はキャンセルで出す

前方転身は単発で出しても敵を混乱させる効果は期待できない。必ず通常技をキャンセルして出そう。

そうすることでわずかだが敵は判断に迷うので、背後に回ってからの行動がやりやすくなるのだ。

前方転身で背後に回りこんでオリジナルコンボ、というのが最も効果的なパターン。流れるように出そう。

弱・昇龍拳で迎撃したあと、強・前方転身でも背後に回りこめる。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→竜巻旋風脚→昇龍拳×1～3

レベル1なら強・昇龍拳を1回、レベル2なら2回出せる。レベル3のときは、昇龍拳を中→弱→（敵を引きつけてから）強と出す。竜巻旋風脚は、レベル1と3は強で、レベル2は弱で出すようにしよう。なお、写真はレベル3のものだ。

しゃがみ強Ⓚ→竜巻旋風脚は最速のタイミングで出そう。

敵が浮いているところに中→弱と、すばやく昇龍拳。

そのあとは、いったん敵を十分に引きつけてから……。

強・昇龍拳でフィニッシュ！ 敵の体力を半分以上も減らすぞ。

バーディー

「ZERO2」のバーディーについて

バーディーは移動や攻撃のスピードが遅く、守りが堅い敵には苦戦を強いられる。ただ、接近戦で自分のペースに持ちこんだときの爆発力がすさまじく、一度ダウンさせたらラッシュを仕掛けて一気にKO、ということもめずらしくない。通常技のリーチの長さ、ジャンプの遅さ、必殺投げの間合いの広さを完全に把握しておくことが重要だ。

PROFILE

身長	216センチ
体重	111キロ
3サイズ	バスト/156センチ ウエスト/102センチ ヒップ/106センチ
血液型	O型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
バーディーブロウ	立ち弱P	立・屈
バーディーストレート	立ち中P	立・屈
バーディーダブルハンマー	立ち強P	立・屈
バーディーパンチ	しゃがみ弱P	立・屈
バーディーストレート	しゃがみ中P	立・屈
バーディーヘッド	しゃがみ強P	立・屈
バーディーナックル	垂直ジャンプ弱P	立・屈
バーディーナックル	垂直ジャンプ中P	立・屈
ダブルバーディードロップ	垂直ジャンプ強P	立・屈
バーディーナックル	斜めジャンプ弱P	立・屈
バーディーナックル	斜めジャンプ中P	立・屈
ダブルバーディードロップ	垂直ジャンプ強P	立・屈
●通常技(キック系)		
トゥープレス	立ち弱K	立・屈
サイドキック	立ち中K	立・屈
ヒールドロップ	立ち強K	立
スライドキック	しゃがみ弱K	立・屈
アッパーキック	しゃがみ中K	立・屈
ローリングバーディーキック	しゃがみ強K	屈
ジャンピングキック	垂直ジャンプ弱K	立・屈
ジャンピングサイドキック	垂直ジャンプ中K	立・屈
ジャンピングドロップキック	垂直ジャンプ強K	立・屈
ジャンピングキック	斜めジャンプ弱K	立・屈
ジャンピングサイドキック	斜めジャンプ中K	立・屈
ジャンピングドロップキック	斜めジャンプ強K	立・屈
●特殊技		
ボディプレス	ジャンプ中[illegible]↓[illegible]＋強P	[illegible]
●[illegible]		
ブルスパイク	←か→＋中か強P	—
バッドスルー	←か→＋中か強K	—
●ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓＋P	—
KZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓＋K	—
●必殺技		
ブルヘッド	←タメ→＋P	立・屈
ブルホーン	PかKをふたつ以上押し続けたあと放す	立・屈
バンディットチェーン	方向キー1回転＋K	—
マーダラーチェーン	方向キー1回転＋P	—
●スーパーコンボ		
ザ・バーディー	←タメ→←→＋P (オートモード時：弱P＋弱K同時押し)	立・屈
ブルリベンジャー	(敵近距離時)↓↘→↓↘→＋P (オートモード時：中P＋中K同時押し) (敵遠距離時)↓↘→↓↘→＋K (オートモード時：強P＋強K同時押し)	—

BIRDIE

THE ULTIMATE ARTS まずは接近戦に持ちこもう

バーディーには、強力な必殺投げが2種類あるが、それを使用するためには敵に接近しなくてはならない。ここでは、近づくときに役に立つ技をいくつか紹介していこう。

基本的には、リーチの長いしゃがみ中Ⓚとしゃがみ強Ⓚをメインに使って接近する。しゃがみ中Ⓚは技のスピード自体はそれほど速くはないが、敵に読まれて跳びこまれた場合でも、余裕でガードすることができるのが利点だ。しゃがみ強Ⓚは空振りしたときのスキこそ大きいものの、ヒットすればダウンを奪うことができ、そのあと一気に必殺投げの間合いまで近づけるというメリットがある。

地上戦で優位に立てない場合は、ジャンプで近づくという手もある。バーディーのジャンプは滞空時間が短いため、迎撃されにくい。地上戦の合間にいきなりジャンプすれば、まず近づくことができるはずだ。遠距離から跳びこむ場合はリーチの長い前方ジャンプ強Ⓟを、近距離では前方ジャンプ弱Ⓚもしくは前方ジャンプ⬇要素＋強Ⓟを使っていこう。

リーチの長いしゃがみ中Ⓚ。足の先を当てて、敵の動きを封じよう。

タメができているときは、弱・ブルヘッドを使って奇襲をかけてみるのも手。

ジャンプ攻撃のあとは、しゃがみ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚ、必殺投げなどで攻めていくようにしよう。

敵がジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合は、しゃがみ強Ⓟか立ち強Ⓚを早めに出して迎撃していくこと。

THE ULTIMATE ARTS 必殺投げで攻めまくれ！

必殺投げを狙うポイントとして最も適当なのがジャンプ攻撃のあと。ジャンプ攻撃を敵にヒットさせておき、しゃがみ強Ⓚとの2択として仕掛けると効果的だ。必殺投げを仕掛ける場合は、ジャンプ攻撃後、一瞬待ってから入力するのがコツ。ほかにも、下の写真のようにジャンプ攻撃をわざと空振りしてから着地と同時に必殺投げ、というパターンもある。

これらの必殺投げは、自分が敵を画面端に追いつめていたらマーダラーチェーンを、追いつめられている場合はバンディットチェーンを使う。

ジャンプの滞空時間が短いバーディーならではの戦法だ。

起き上がりに3択を仕掛けろ！

自分の近くでダウンした敵には、必殺投げの間合いまで近づいたあと、起き上がりに以下の3択攻撃を仕掛けていこう。

①しゃがみ強Ⓚを重ねる
②立ち強Ⓚを重ねる
③起き上がり後、一瞬待ってから必殺投げ

基本的にはこのパターンで問題ないが、敵によっては、起き上がりに必殺技を使ってカウンターを狙ってくる場合がある。消極的だが、それを先読みしたときはガードして様子を見てもいい。

③の必殺投げは、①と②を多用したあとに使っていくと成功しやすい。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→ブルヘッド×6

このオリジナルコンボはレベル3のときに使う。すべてキマったあとに起き上がりを攻めることができるのがメリットだ。レベル1と2は、立ち中Ⓚ×数発→時間切れ直前に必殺投げに切り替え、大ダメージを狙っていこう。

しゃがみ強Ⓚをヒットさせる。位置の遠近は問わない。

最初のブルヘッドは中で出し、確実にヒットさせること。

そのあとは、強・ブルヘッドを連続でたたきこむ。

すべてが終了したら、起き上がりを攻めていこう。

「ZERO2」のアドンについて

敵の技をツブしやすい、リーチが長いといった接近戦に適した通常技を多く持っている。しかし、ガードを固められたときに攻める手段が少なく、ともすれば膠着状態に陥りやすい。ふだんは敵の技のスキを見ては確実にカウンターをたたきこんでゲージをタメていき、タマったあとはオリジナルコンボで一気にダメージを奪う、という闘いかたが理想だ。

PROFILE

身長	182センチ
体重	73キロ
3サイズ	バスト/112センチ ウエスト/80センチ ヒップ/85センチ
血液型	B型

技データ

[illegible]	コマンド	[illegible]
●通常技(パンチ系)		
ティーソーク	立ち弱Ⓟ	立・屈
ジャブ	立ち中Ⓟ	立・屈
ストレート	立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
エルボーハウンド	しゃがみ中Ⓟ	屈
ジャガークライムストレート	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
アンダージャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
アンダージャブ	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
サイドストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
アンダージャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
アンダージャブ	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
サイドストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ジャガーニー	立ち中Ⓚ	立・屈
ミドルキック	立ち強Ⓚ	立・屈
ジャガーステップ	しゃがみ弱Ⓚ	屈
ジャガーテイル	しゃがみ中Ⓚ	屈
ジャガーレッグ	しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンピングジャガーニー	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングサイドキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
ジャンピングターンキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ジャンピングジャガーニー	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングサイドキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
ジャンピングターンキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
ジャガークランチ	→＋[illegible]Ⓚ	立
ジャッティングキック	↘＋中Ⓚ	立・屈
●[illegible]		
ジャガーキャリー	←か→＋中か強Ⓟ	—
ジャガースラム	←か→＋中か強Ⓚ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中に←↙↓＋Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中に←↙↓＋Ⓚ	—
●必殺技		
ライジングジャガー	→↓↘＋Ⓚ	[illegible]
ジャガートゥース	→↘↓↙←＋Ⓚ	立・屈・空
ジャガーキック	↓↘→＋Ⓚ	立・屈・空
●スーパーコンボ		
ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→＋Ⓚ (オートモード時：弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し)	立・屈
ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘＋Ⓟ (オートモード時：中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し)	立・屈

ADON

THE ULTIMATE ARTS 接近戦を上手にこなすには

アドンは接近戦を得意とするが、いったん攻めこまれると防戦一方となってしまうことも多い。そうならないためにも、つねに先手をとって敵を押さえこむように動いていくことを心がけよう。

敵の接近を防ぐためには、リーチの長い立ち強Ⓚをメインに使っていく。しかし、ただ出しているだけでは簡単にガードされてしまうので、スキの小さい弱攻撃や中攻撃を空振りしておき、そこを攻撃しようとしたところに立ち強Ⓚを出す、といったフェイントも織りまぜていくこと。

敵の攻撃が届く距離では、敵の技、なかでも足払いをツブしやすい立ち弱Ⓚやしゃがみ中Ⓟが威力を発揮する。この技は、敵が攻撃を出すまえに先読みして出しておく感じで使うが、先読みするのが難しければ、敵がガードを固めているときに2～3発適当に連発してみよう。敵がそれを見て思わず手を出してくれればツブすことができる。

また、あくまでも奇襲となるが、弱・ジャガーキックを使って積極的に攻めこむという手もある。

↑→弱・ジャガーキックは、ぎりぎり届く位置で当てれば反撃を受けにくい。

これで対空迎撃は完璧

接近戦の最中に跳びこんできた敵は、引きつけてから弱・ライジングジャガーを出すか、↘＋中Ⓚを早めに出して対空迎撃を行なうこと。

←弱・ライジングジャガーには若干の無敵時間があるので、敵を引きつけてから出すと確実に迎撃できる。

THE ULTIMATE ARTS こんな状況ではこう攻めろ！

ふだんはチクチクと攻めるのがアドンの戦法だが、スーパーコンボやオリジナルコンボを使った連続技で一気にダメージを与えることも可能。ここでは、そのための状況と手順を解説しよう。

ライジングジャガーで迎撃したあとは、めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→ライジングジャガーの連続技が狙える。全部キマったあとは、再度同じ攻撃を仕掛けることもできるぞ。

ゲージがタマっているときに敵がスキの大きい技を空振りしたら、すぐさまオリジナルコンボを発動する。キマれば大量リードは確実だ。

↑→めくりジャンプ中Ⓚは、ガード方向がわかりにくいのだ。

➡＋中Ⓟの使いどころ

敵がしゃがみガードで防戦一方になったら、しゃがみガード不能技である➡＋中Ⓟを使っていこう。これとしゃがみ強Ⓚでガードを上下にゆさぶるのだ。

←➡＋中Ⓟは、これだけ離れていても敵にヒットする。ほかの通常技と使いわけ、プレッシャーを与えよう。

スキのある技で反撃を誘え

←ジャガーキックをガードさせれば、反撃してきたところにオリジナルコンボでカウンターを狙うことができる。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→弱・ジャガーキック×4→弱・ライジングジャガー→強・ライジングジャガー

このオリジナルコンボはレベル3のときに狙っていくもの。レベル1の場合はしゃがみ強Ⓚ→弱・ジャガーキック×2→強・ライジングジャガーがベストだ。レベル2のときは弱・ジャガーキックの回数を2から3に増やすこと。

↑しゃがみ強Ⓚで浮かせたあとは速攻で弱・ジャガーキック。

↑ジャガーキックのコマンドは最速のタイミングで入力。

↑そのあとの弱・ジャガーキックを2ヒットさせて……。

↑一瞬待ってから強・ライジングジャガーを当てよう。

ソドム

「ZERO2」のソドムについて

スキの小さい突進技や、間合いの広い必殺投げ、リーチの長い通常技など、豪快な攻め手が魅力。さらに、一撃必殺と呼ぶにふさわしい攻撃力を持つテンチュウサツは、必殺投げよりもさらに間合いが広く、使い勝手はバツグンだ。待ちよりも攻めが好き、というプレーヤーにオススメ

PROFILE

身長	208センチ
体重	108キロ
3サイズ	バスト/148センチ ウエスト/98センチ ヒップ/103センチ
血液型	A型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
十手払い	立ち弱Ⓟ	立・屈
サムライパンチ	立ち中Ⓟ	立・屈
顔面十手砕き	立ち強Ⓟ	立・屈
十手払い	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
アッパー十手払い	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
サムライアッパー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
下段十手払い	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
下段十手払い	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
二十手雪崩落とし	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
下段十手払い	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
下段十手払い	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
二十手雪崩落とし	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ミドルキック	立ち中Ⓚ	立・屈
ブシドーキック	立ち強Ⓚ	立・屈
足払い	しゃがみ弱Ⓚ	屈
足払い	しゃがみ中Ⓚ	屈
スライディング	しゃがみ強Ⓚ	屈
ソドムキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ソドムキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
カミカゼキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ソドムキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ソドムキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
カミカゼキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
後転移動起き上がり	吹き飛び中に➡↘⬇+Ⓟ	
●投げ技		
ショウグンスルー	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
ショウグンスルー	⬅か➡+中か強Ⓚ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇+Ⓚ	—
●必殺技		
ジゴクスクレイプ	⬇↘➡+Ⓟ	立・屈
ブツメツバスター	方向キー1回転+Ⓟ	—
シラハキャッチ	➡⬇↘+Ⓚ	—
ダイキョウバーニング	方向キー1回転+Ⓚ	—
テングウォーキング	吹き飛び中かリバーサル時に⬅↙⬇+Ⓚ	立・屈
●スーパーコンボ		
メイドノミヤゲ	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
テンチュウサツ	方向キー2回転+Ⓟ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	

SODOM

THE ULTIMATE ARTS とにかく攻めあるのみ！

攻めの基本はジゴクスクレイプ。とくに弱・ジゴクスクレイプをぎりぎり届く間合いから連発すると、それだけで敵の行動を大幅に制限することができる。2～3発ぐらい連続で出しておいて敵の様子をうかがい、ガードしているようなら再び連発する、という感じで使うといいだろう。様子をうかがっているときに敵が跳びこんできたら、すかさずしゃがみ強Ⓟで迎撃。また、敵が後方ジャンプで間合いを離したらこちらも前進、というように状況に応じて行動し、つねに弱・ジゴクスクレイプが届く間合いを維持しておきたい。

敵がジゴクスクレイプに対して通常技で反撃してくるようになったら、ダイキョウバーニングを使って対抗してみてもいい。いったん技が発動すれば、たいていの通常技には一方的に勝てるし、攻撃力が高いのも魅力。ただし、ガードされたときのスキが大きい、というデメリットもある。なるべく、弱・ジゴクスクレイプ同様にぎりぎり届く位置から使っていくのがポイントだ。

めくりジャンプ弱Ⓚを多用せよ

敵がダウンしたら、めくりジャンプ弱Ⓚを使って攻めにいこう。この技は、敵を簡単にめくることができるばかりでなく、ヒットさせる位置によってガード方向が変わるので、ガードされにくいといった利点がある。めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→強・ジゴクスクレイプか、めくりジャンプ弱Ⓚ→強・ブツメツバスターで2択を仕掛けてたたみこもう。めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強・ダイキョウバーニングで一気に大ダメージを狙ってもいい。

敵をダウンさせたら起き上がりを攻めるチャンスだ。

めくりジャンプ弱Ⓚからの連続技を狙おう。

THE ULTIMATE ARTS テンチュウサツはここで使え

方向キーを2回転させるというコマンドの性質上、いきなり出すことはまず不可能。そこで、何らかの技をヒットさせているあいだに入力する、という操作が必要になってくる。ここでは、その前フリとなる技を挙げていこう。

めくりジャンプ弱Ⓚの直後に使うと、直後に出すしゃがみ弱Ⓚと2択になるため、成功率が非常に高い。ほかにも、しゃがみ中Ⓚの先端を当てたあとに出すのが効果的。このしゃがみ中Ⓚをヒットさせたあとは間合いがかなり離れるため、安心してガードしている敵には確実にキメることができるのだ。

これがテンチュウサツの投げ間合いだ。

弱・ジゴクスクレイプのあとなどが狙いとき。

テンチュウサツが成功しやすい理由

テンチュウサツを含むほとんどのスーパーコンボには、発動した瞬間（画面暗転時）に敵の行動を強制的に停止させる能力がある。テンチュウサツを回避する場合は、画面が暗転する前から方向キーを⬆要素に入れ続けておくか、画面暗転直後に必殺技でカウンターを狙うしかない。ちなみに、重量級のキャラクター（ザンギエフ、バーディー、ソドム）は、ジャンプの速度が遅いため、ほかのキャラクターよりテンチュウサツを回避しづらくなっている。

確実なコマンド入力法

テンチュウサツは方向キーを回転させる方向によっては、ジゴクスクレイプやブツメツバスター、メイドノミヤゲが暴発してしまう可能性がある。これを防ぐためには、自分が右を向いているときは時計回りに、左を向いているときには反時計回りに、確実に方向キーを2回転入力することを心がけるといい。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ中Ⓚ→中・ジゴクスクレイプ×2～5→強・ダイキョウバーニング

スーパーコンボが強力なので、積極的に使っていく必要はない。敵に密着されたときの緊急回避用として使おう。ジゴクスクレイプは、レベル1で2回、レベル2で3回キメることが可能だ。コツは、テンポよくコマンドを入力すること。

密着状態で、敵の技の連係に割りこむように発動する。

直後にしゃがみ中Ⓚ→中・ジゴクスクレイプを出そう。

レベルに応じた回数だけ中・ジゴクスクレイプを連発。

タイマーが切れるまえに、強・ダイキョウバーニングだ。

ガイ

「ZERO2」のガイについて

移動スピードが速く、通常技のリーチも長い。そのうえ、突進技の崩山斗に、奇襲技の武神イズナ落としや疾駆けなど、敵を翻弄するための技もそろっている。ただ、一気にダメージを与える手段がほとんどないため、待たれるとどうしてもつらい闘いになってしまう。トリッキーな動きをいかに使いこなすかが、ポイントとなるだろう。

PROFILE

身長	179センチ
体重	72キロ
3サイズ	バスト/108センチ ウエスト/77センチ ヒップ/82センチ
血液型	O型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
裏拳	立ち弱Ⓟ	立・屈
ストマックジャブ	立ち中Ⓟ	立・屈
アッパー	立ち強Ⓟ	立・屈
裏拳	しゃがみ弱Ⓟ	立・屈
ストレート	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
肘打ち	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
空撃	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
空撃	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
空裏拳	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
空撃	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
空撃	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
空裏拳	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技(キック系)		
ハイキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ミドルキック	立ち中Ⓚ	立・屈
武神流回し蹴り	立ち強Ⓚ	立・屈
[illegible]	しゃがみ弱Ⓚ	屈
足払い	しゃがみ中Ⓚ	屈
水切り蹴り	しゃがみ強Ⓚ	屈
ハイキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
サイドキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
武神流閃脚	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
サイドキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
サイドキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
武神流閃脚	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
首砕き	➡+中Ⓚ	立
肘落とし	ジャンプ中⬇要素+中Ⓟ	立・屈
鎌鼬	↘+強Ⓚ	立・屈
武神獄鎖拳	弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ	立・屈
[illegible]		
背負い投げ	⬅か➡+中か強Ⓟ	—
つかみひざ蹴り	⬅か➡+中か強Ⓚ	—
武神流背負い投げ	つかみひざ蹴り中に➡⬆⬅+中Ⓟか強Ⓟ	
イズナ落とし	ジャンプ中⬆以外+中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中に⬅↙⬇+Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中に⬅↙⬇+Ⓚ	—
●必殺技		
武神イズナ落とし(投げ)	⬇↘➡+Ⓟ+(敵頭上で)Ⓟ	
武神イズナ落とし(肘落とし)	⬇↘➡+Ⓟ+Ⓟ	立・屈
武神旋風脚	⬇↙⬅+Ⓚ	立・屈
疾駆け(急停止)	⬇↘➡+弱Ⓚ+Ⓚ	—
疾駆け(影すくい)	⬇↘➡+中Ⓚ+Ⓚ	屈
疾駆け(首刈り)	⬇↘➡+強Ⓚ+Ⓚ	立・屈
崩山斗	⬇↙⬅+Ⓟ	立・屈
●スーパーコンボ		
武神剛雷脚	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
武神八双拳	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	立・屈
武神無双連刈	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+Ⓟ ※レベル3のみ使用可能	—

GUY

THE ULTIMATE ARTS つねに動き回り敵を撹乱しよう

移動スピードの速さと、使い勝手のいい突進技を活かしたヒット&アウェイがガイの基本戦術。

ふだんは前後に動いて敵を撹乱し、こちらの攻撃が届く間合いまで接近したら、立ち強Ⓟ→強・崩山斗を仕掛けよう。ヒット時は連続技になるし、ガードされても反撃を受けにくい。ただし、しゃがみ状態のさくら、ローズ、キャミィには立ち強Ⓟが空振りしてしまう。これらのキャラクターには単発で強・崩山斗を仕掛けよう。

リーチの長い立ち中Ⓚと立ち強Ⓚは牽制として有効だ。とくに立ち強Ⓚは出るまでにやや時間がかかるものの、攻撃後のスキは小さい。立ち強Ⓚをガードさせたあとは、一歩前進してからの立ち強Ⓟ→強・崩山斗を仕掛けてみよう。立ち強Ⓚ後に反撃しようとした敵に立ち強Ⓟがヒットするぞ。

強・崩山斗は深くめりこまないかぎり、まず反撃されることはない。

立ち強Ⓚは一歩踏みこんでから蹴りをはなつため、比較的リーチが長い。

ジャンプ攻撃はどう返す?

近距離からの跳びこみには立ち強Ⓚ、遠距離から跳びこまれた場合はしゃがみ強Ⓟで対処しよう。ただし、いずれも早めに技を出す必要がある。

確実ではないが立ち弱Ⓟでの対空迎撃も可能だ。

早めに出せば、強力な対空技になる立ち強Ⓚ。

ゲージがタマっていれば、武神八双拳がもっとも信頼度が高い。レベル2以上であれば、確実に迎撃できる。

THE ULTIMATE ARTS しゃがみ中Ⓚからラッシュをかけろ!

ガードを固めている敵には、しゃがみガード不能技である➡+中Ⓟか、右で解説しているしゃがみ中Ⓚからの連係で攻めよう。ゲージがレベル3までタマっているなら武神無双連刈を狙ってもいい。この技は画面暗転を見てからジャンプで回避されるのが欠点だが(ザンギエフ、バーディー、ソドムは例外)、敵をつかむまで無敵時間がついているので、たいていの反撃を無効化して強引にキメることができる。狙うポイントは下の写真を参照。

反撃しやすそうな技(ここでは弱・崩山斗)を当てて、敵の反撃を誘う。

自分の硬直が解けた瞬間に、武神無双連刈のコマンドを入力するのだ!

しゃがみ中Ⓚからの連係

スタート

しゃがみ中Ⓚ → 強・崩山斗
しゃがみ中Ⓚ → 弱・疾駆け→急停止 → 投げ / 中・武神旋風脚

もっとも使用頻度が高いのは、しゃがみ中Ⓚ→強・崩山斗の連係。中攻撃→崩山斗は連続ガードにならないため、しゃがみ中Ⓚのあとに敵が動こうとすると強・崩山斗がヒットするぞ。強・崩山斗をガードされた場合は再びしゃがみ中Ⓚを仕掛けるか、敵の反撃を見越して中・武神旋風脚を出そう。この連係で敵のガードが固くなったら、しゃがみ中Ⓚ→弱・疾駆け(急停止)→中Ⓚ投げの出番だ。もし弱・疾駆け後に反撃しようとする敵には中・武神旋風脚でカウンターをキメるといい。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ中Ⓚ→弱・崩山斗×5→強・武神旋風脚

上記のコンボはレベル3のもの。弱・崩山斗はタイミングよく当てていこう。レベル1では、しゃがみ中Ⓚ→弱・崩山斗×2→強・武神旋風脚がオススメ。レベル2ならば、最後の強・武神旋風脚をもう1発追加することができる。

しゃがみ中Ⓚの2ヒット目をキャンセルをして……。

弱・崩山斗。最初の崩山斗のみ、強で出してもいい。

弱・崩山斗をやや遅めのタイミングで5回当ててから……。

強・武神旋風脚。すべてキマれば、敵の体力の半分を奪う。

ナッシュ

「ZERO2」のナッシュについて

ナッシュは[illegible]運動性が少なく、移動スピードも遅い。加えて必殺技、スーパーコンボともにすべてが方向キーをガード方向にタメて出すものであるため、必然的に待ち主体のプレーとならざるを得ない。ワンチャンスにどれだけ相手にダメージを与えられるかというのが、このキャラクターを使ううえでのポイントだ。

PROFILE

身長	186センチ
体重	84キロ
3サイズ	バスト/123センチ ウエスト/81センチ ヒップ/87センチ
血液型	AB型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
ジャブ	立ち弱P	立・屈
アッパー	立ち中P	立・屈
ストレート	立ち強P	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱P	屈
ストレート	しゃがみ中P	屈
リフトアッパー	しゃがみ強P	立・屈
ストレート	垂直ジャンプ弱P	立・屈
ジャンプチョップ	垂直ジャンプ中P	立・屈
ジャンプチョップ	垂直ジャンプ強P	立・屈
ストレート	斜めジャンプ弱P	立・屈
ジャンプチョップ	斜めジャンプ中P	立・屈
ジャンプチョップ	斜めジャンプ強P	立・屈
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱K	立・屈
ハイキック	立ち中K	立・屈
アンチ・エアキック	立ち強K	立・屈
キック	しゃがみ弱K	屈
ミドルレンジキック	しゃがみ中K	屈
ミドルレンジキック	しゃがみ強K	屈
ハイキック	垂直ジャンプ弱K	立・屈
サイドキック	垂直ジャンプ中K	立・屈
アンチ・グランドキック	垂直ジャンプ強K	立・屈
ニーキック	斜めジャンプ弱K	立・屈
サイドキック	斜めジャンプ中K	立・屈
アンチ・グランドキック	斜めジャンプ強K	立・屈
●特殊技		
スピニングバックナックル	➡+強P	立・屈
ジャンピングソバット	⬅か➡+中K	立・屈
ステップキック	⬅か➡+強K	立・屈
●[illegible]		
ドラゴンスープレックス	⬅か➡+中か強P	—
ニーガトリング	⬅か➡+中か強K	—
フライングバスタードロップ	ジャンプ中⬆以外+中か強P	—
●ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+P	—
KZEROカウンター	ガード硬直中⬅⬋⬇+K	—
●必殺技		
ソニックブーム	⬅タメ➡+P	立・屈・空
サマーソルトシェル	⬇タメ⬆+K	立・屈・空
●スーパーコンボ		
ソニックブレイク	⬅タメ➡⬅➡+P (オートモード時:弱P+弱K同時押し)	立・屈・空
サマーソルトジャスティス	⬋タメ⬊⬋⬈+K (オートモード時:中P+中K同時押し)	立・屈・空
クロスファイアブリッツ	⬅タメ➡⬅➡+K	立・屈・空

NASH

THE ULTIMATE ARTS ソニックで牽制してゲージをタメよう

ふだんは強・ソニックを連発してゲージをタメつつ、敵の体力をケズろう。ソニックを飛び道具で相殺してくる敵にはソニックブレイクで対抗する。この場合、ソニックブレイクはレベル1で出すこと。また、撃ち合いの最中は敵のゲージにも気を配り、真空波動拳のように貫通してくる飛び道具のカウンターに注意しよう。

敵の跳びこみは立ち中Ⓚか立ち強Ⓚで対処する。近距離から跳びこまれた場合は立ち中Ⓟが有効だ。どの技もやや早めに出すように心がけよう。なお、サマーソルトシェル（以下、サマー）は空中ガードが可能なので、対空技としての信頼度は低い。

遠距離では通常技の出ぎわをキャンセルして強・ソニック。ゲージをタメるうえで、重要なテクニックだ。

遠距離からの跳びこみ攻撃は立ち中か強Ⓚで迎撃しよう。⬅か➡＋中Ⓚなどの特殊技の暴発に注意。

敵との距離が近い場合は立ち中Ⓟ。写真のような出しかたをすれば、ほとんどの跳びこみを迎撃できる。

起き上がりはサマーソルトジャスティス

こちらの起き上がりに攻めこまれたときは、無敵時間の長いサマーソルトジャスティスが有効だ。

THE ULTIMATE ARTS 一瞬のチャンスを逃さず攻撃に転じる

中Ⓚ投げやⓀZEROカウンター、オリジナルコンボなどをキメたときは、一気に攻めこむチャンス。敵の起き上がりにめくりジャンプ中Ⓚを重ねよう。

めくりジャンプ中Ⓚがヒットしたら、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→中・サマーや、しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→サマーソルトジャスティスなどの連続技をキメろ。

めくりジャンプ中Ⓚがガードされた場合は、しゃがみ弱Ⓟ後に再度中Ⓚ投げを狙ったり、⬅か➡＋中Ⓚを仕掛けてしゃがみガードしている敵にダメージを与えよう。なお、⬅か➡＋中Ⓚの具体的な使いかたは右を参照してほしい。

近距離で敵をダウンさせたときが、攻撃のチャンス。

めくりジャンプ中Ⓚからの連続技を狙おう。

➡＋中Ⓚの活かしかた

しゃがみガード不能の⬅か➡＋中Ⓚは、ガードを固めている敵に効果的だ。ただし、至近距離で出すと反撃されることがあるので、しゃがみ弱Ⓚの先端をガードさせたあとなどに使っていくといい。

⬅か➡＋中Ⓚで敵の反撃を誘い、オリジナルコンボでカウンターを狙ってもいいだろう。

ジャンプの着地点には⬅か➡＋中Ⓚや中Ⓚ投げを仕掛けよう。

⬅か➡＋強Ⓚは、⬅タメを維持しつつ移動できるのが利点だ。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→サマーソルトシェル×α

サマーの回数はレベルによって変えていく。レベル1は強・サマー×2、レベル2は3回、レベル3は弱・サマー×4→強・サマーがベストだ。レベル3の弱・サマーはできるかぎり速いタイミングで入力することが重要だ。

しゃがみ強Ⓚはかなり離れた間合いでヒットしてもOK。

弱・サマーは敵が地面に落ちないように連続で出す。

この時点でつぎのサマーの入力を完成させておくこと。

レベル3の強・サマーはタイマー切れ直前に出そう。

ローズ

「ZERO2」のローズについて

リーチの長いしゃがみ強Ⓚ、飛び道具のソウルスパーク、信頼できる対空技となるしゃがみ強Ⓟ、敵の飛び道具を無効化するためのソウルリフレクトと、待ち戦法に適した技がそろっている。さらに、確実にヒットするⓅZEROカウンターでの防御を極めれば、もはやこわいものはない。強いて欠点を挙げるなら、強力な攻めができないといった点ぐらいか？

PROFILE

身長	178センチ
体重	54キロ
3サイズ	バスト/96センチ ウエスト/57センチ ヒップ/86センチ
血液型	？型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技（パンチ系）		
パンチ	立ち弱Ⓟ	立・屈
ソウルパンチ	立ち中Ⓟ	立・屈
ソウルウインド	立ち強Ⓟ	立・屈
パンチ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ソウルパンチ	しゃがみ中Ⓟ	屈
ソウルリフト	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
チョップ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ソウルチョップ	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ソウルクレセント	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・屈
チョップ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ソウルチョップ	斜めジャンプ中Ⓟ	立・屈
ソウルクレセント	斜めジャンプ強Ⓟ	立・屈
●通常技（キック系）		
ローキック	[illegible]Ⓚ	[illegible]
ソウルサイドキック	立ち中Ⓚ	立・屈
ソウルカルカーニョ	立ち強Ⓚ	立・屈
キック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
スライドキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
ラウンドローズ	しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンピングキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングサイドキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・屈
ローズペイン	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・屈
ジャンピングキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・屈
ジャンピングサイドキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・屈
ローズペイン	斜めジャンプ強Ⓚ	立・屈
●特殊技		
スライディング	↘＋中Ⓚ	屈
ソウルピエーデ	→＋強Ⓚ	立・屈
[illegible]		
ソウルドレイン	←[illegible]→＋[illegible]Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓＋Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓＋Ⓚ	立・屈
●必殺技		
ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ	[illegible]
ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ	立・屈・空
ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ	—
ソウルスパイラル	↓↘→＋Ⓚ	立・屈
●スーパーコンボ		
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←＋Ⓟ （オートモード時：弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し	立・屈
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘＋Ⓟ （オートモード時：中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し）	立・屈
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ	—

ROSE

THE ULTIMATE ARTS 待ってゲージをタメるのだ

ソウルスパークを読まれないように撃ち、敵の跳びこみを誘ってしゃがみ強Ⓟで迎撃、というパターンが基本。これをひたすらくり返し、とにかくゲージをタメることに専念しよう。この一連の行動の最中に敵が接近してきたら、しゃがみ強Ⓚや強・ソウルスパークで間合いを離すこと。飛び道具を持った敵と闘うときには、ソウルスパークで撃ち合うよりも、むしろ弱・ソウルリフレクトで飛び道具を吸収し、ゲージをタメたほうがいい。敵が何もしてこないようならしゃがみ中Ⓟを連発したり、適当にソウルリフレクトを出してゲージ稼ぎをしよう。

これらの行動を最低でもゲージが半分以上タマるまでは続ける。そのあとは、右で紹介する戦法へとつなげていくのだ。

強・ソウルスパークを使うと、これだけ敵を引き離すことができる。敵が近いときは迷わず使おう。

ⓅZEROカウンターを極めろ！

ゲージが半分以上タマったらわざと敵に攻めこませ、ⓅZEROカウンターを使った速攻で反撃しよう。ⓅZEROカウンターを食らった直後の敵は一瞬だけあらゆる行動ができなくなるので、そこにしゃがみ中Ⓟ→弱・ソウルスパイラルの連続技をキメるのだ。なお、敵の立ち攻撃またはジャンプ攻撃をⓅZEROカウンターで反撃した場合は、立ち強Ⓟ→強・ソウルスパイラルがヒットする。前者の連続技より攻撃力も高いので、チャンスがあったら積極的に狙いにいこう。ただし、春麗とガイに対しては立ち強Ⓟがヒットしないため、しゃがみ中Ⓟ→弱・ソウルスパイラルで代用すること。

ジャンプ攻撃や立ち攻撃には、必ずⓅZEROカウンターで反撃。そのあとは連続技をたたきこめ！

THE ULTIMATE ARTS 攻めるチャンスも見のがすな

敵を近くでダウンさせたときは、積極的に攻めてもいい。起き上がりにめくりジャンプ中Ⓚを当てて、そこから連続技を狙っていこう。このめくりジャンプ中Ⓚは、ヒットさせる位置によってガード方向が変化する。つまり、敵にとって非常にガードしにくい攻撃なのだ。めくりジャンプ中Ⓚを当てたあとは、ヒット、ガードにかかわらず、しゃがみ強Ⓟ→強・ソウルスパイラルを狙おう。たとえ最後までガードされても、リーチの長い技以外の反撃を受けることがないので、安心して出せるぞ。

めくりジャンプ中Ⓚは、ガード方向がわかりにくい。

しゃがみ強Ⓟ→強・スパイラルで、大ダメージ確定。

ソウルイリュージョンも活用せよ

敵がガードしがちなら、ソウルイリュージョンが威力を発揮する。コマンドを入力して分身したあとに↘＋中Ⓚなどをガードさせ、強・ソウルスパイラルを出すだけで、中攻撃をヒットさせたときぐらいに敵の体力をケズることができる。

敵のガードを崩すときは、密着後にジャンプ直後の弱Ⓚとしゃがみ弱Ⓚを使ってひたすら攻撃しよう。

敵が跳びこんできたら、↘＋中Ⓚで敵の下をくぐろう。すると、分身が着地した敵にヒットするぞ。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→強・ソウルスパイラル×1〜4→強・ソウルスルー

強・ソウルスパイラルは、レベル1で1回、レベル2で2回、レベル3で4回当てられる。強・ソウルスパイラルの連発で大ダメージを狙うコツは、浮いた敵が落ちてくるのを待ってから、つぎの強・ソウルスパイラルを出すことだ。

しゃがみ強Ⓚを敵に当て、直後に強・ソウルスパイラル。

敵が写真の高さまで落ちてきたら、つぎを出そう。

強・ソウルスパイラルを各レベルに合わせた回数当てる。

すぐさま強・ソウルスルーを出してフィニッシュ。

サガット

「ZERO2」のサガットについて

牽制に使えるタイガーショット&グランドタイガーショット、敵に跳びこまれたときや迎撃に最適なタイガーブロウ、と防御面に優れた技が多い。後退スピードも速く、敵と距離をとって闘うのに適した能力を持っている。ただし動作や通常技の出るスピードが遅いために、いったん敵に近寄られてしまうとキビシイ闘いを強いられてしまう。牽制技、迎撃技を使いこなし、遠距離を保って闘っていこう。

PROFILE

身長	226センチ
体重	78キロ
3サイズ	バスト/130センチ ウエスト/86センチ ヒップ/95センチ
血液型	B型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
タイガーエルボー	立ち弱Ⓟ	立・屈
タイガーアッパー	立ち中Ⓟ	立・屈
タイガーストレート	立ち強Ⓟ	立・屈
ロースナップ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ローナックル	しゃがみ中Ⓟ	立・屈
グランドストレート	しゃがみ強Ⓟ	屈
ジャンピングジャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・屈
ジャンピングアッパー	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・屈
ジャンピングストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・空
ジャンピングジャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・空
ジャンピングアッパー	斜めジャンプ中Ⓟ	立・空
ジャンピングストレート	斜めジャンプ強Ⓟ	立・空
●通常技(キック系)		
ローキック	立ち弱Ⓚ	屈
ミドルキック	立ち中Ⓚ	立・屈
ハイキック	立ち強Ⓚ	立・屈
タイガーステップ	しゃがみ弱Ⓚ	屈
タイガーテイル	しゃがみ中Ⓚ	屈
タイガーキック	しゃがみ強Ⓚ	屈
ジャンピングタイガードロップ	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・空
ジャンピングタイキック	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・空
ジャンピングタイガーキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・空
ジャンピングタイガードロップ	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・空
ジャンピングタイキック	斜めジャンプ中Ⓚ	立・空
ジャンピングタイガーキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・空
●特殊技		
フェイクキック	立ち中Ⓚ2回連打	—
●[illegible]		
タイガーレイジ	←か→+中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+Ⓟ	—
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+Ⓚ	—
●必殺技		
タイガーショット	↓↘→+Ⓟ	立・屈
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ	屈
タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空
タイガーブロウ	→↓↘+Ⓟ	立・屈・空
●スーパーコンボ		
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ) (オートモード時：弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+Ⓚ (オートモード時：中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	立・屈
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ	立・屈
アングリーチャージ	↓↘→+挑発	—

THE ULTIMATE ARTS つねに遠距離をキープせよ

上タイガーと下タイガーを撃ちわけて、敵を近づかせないのがサガットの基本戦法。下タイガーで敵の前進を封じ、上タイガーでジャンプ攻撃を未然に防ぐように撃つこと。どちらも基本的には弱で出し技の硬直時間が切れたらすぐ敵の動きに対処できるようにしておく。ただし、上タイガーはしゃがんでいる敵には当たらないのでむやみに撃たず、3発に1発撃つ程度にとどめておこう。

上タイガーを読んで跳びこんできた敵は、強・タイガーブロウで迎撃する。強・タイガーブロウが届かない遠い位置から跳びこんできた場合は、立ち強Ⓚや垂直ジャンプ強Ⓚで追い払おう。

これらの行動中にゲージがタマったら、すかさずアングリーチャージを使ってタイガーブロウの攻撃力をアップしておこう。そうすることで、さらに敵にプレッシャーを与えられるのだ。

後退しながら上タイガー＆下タイガーで牽制する。敵に読まれないよう、フェイントも混ぜるべし。

ゲージがあるときに敵と飛び道具の撃ち合いになったら、タイガーキャノンでカウンターを狙おう。

ジャンプ攻撃には強・タイガーブロウ。引きつけて出せば、確実に迎撃できるぞ。起き上がりにも有効。

アングリーチャージ後の強・タイガーブロウは、レベル1のスーパーコンボよりもダメージが大きい。

THE ULTIMATE ARTS 近距離での対処法

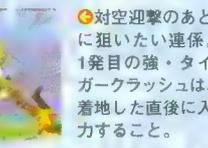
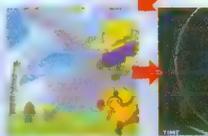
敵に間合いをつめられてしまったら、立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚで牽制して距離を開こう。

画面半分くらいまで間合いが開いたら、敵が技を出そうとしたところを立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚなどで攻撃する。ただし、空振りするとスキが大きいので、最低でもガードさせること。敵がガードに徹しているようなら、フェイクキックのあとに狙うなど、フェイントをからめてもいい。

敵に体力的にリードされてしまい、どうしてもこちらから近づかなくてはならない場合は、弱・上タイガーで牽制した直後にレベル１タイガーレイドを出して、一気に間合いを詰めるという手もある。

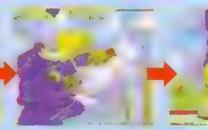
こちらから近づく場合は、弱・上タイガー→レベル1タイガーレイドと出せば、一気に間合いを詰められる。

ガード方向を惑わせろ!!

強・タイガーブロウをヒットさせたあとに、すぐに強・タイガークラッシュ→中・タイガークラッシュと出すと敵の正面に着地するが、これを強・タイガークラッシュ×2にすれば、敵が起き上がる直前に背後へと回りこめる。うまく使いわければ、敵のガード方向を惑わすことができる。ただし、移動起き上がりを多用する敵には頻繁に使わないほうがいい。

対空迎撃のあとに狙いたい連係。1発目の強・タイガークラッシュは、着地した直後に入力すること。

2発目のタイガークラッシュのあとは、オリジナルコンボ、強・タイガーブロウ、投げなどで攻めろ！

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→強・タイガークラッシュ×1〜4→強・タイガーブロウ

強・タイガークラッシュは、レベル1なら1発、レベル2なら3発、レベル3なら4発までヒットさせられる。ただし、レベル2の場合はタイガークラッシュをすばやく入力しないと、タイガーブロウの攻撃力が低くなってしまう。

まずしゃがみ強Ⓚをヒットさせて、敵を空中に浮かせる。

すぐに強・タイガークラッシュ。1発につき2ヒットするぞ。

攻撃力の高い部分を当てるために、しゃがんで敵の落下を待つ。

タイマー切れ直前に、強・タイガーブロウでフィニッシュ。

ベガ

「ZERO2'」のベガについて

通常技は攻撃後のスキが大きく、接近戦で敵を押さえこむのは難かしい。ジャンプの軌道が高くゆるやかなため、跳びこみ攻撃を敵に迎撃されやすいのも大きな痛手だ。そのため、自分から攻めこむよりも、むしろサイコショットや中Ⓚ攻撃による牽制を主体として闘ったほうがいい。また、サマーソルトスカルダイバーとヘッドプレスによる奇襲も交えたヒット＆アウェイを心がければ、かなりの強さを発揮するハズだ。

PROFILE

身長	182センチ
体重	96キロ
3サイズ	バスト/133センチ ウエスト/90センチ ヒップ/92センチ
血液型	A型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技（パンチ系）		
ラリアット	立ち弱Ⓟ	立・屈
サイコラリアット	立ち中Ⓟ	立・屈
サイコアッパー	立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
サイコジャブ	しゃがみ中Ⓟ	屈
サイコアッパー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
デスナックル	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・空
サイコデスナックル	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・空
サイコデスストライク	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・空
デスナックル	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・空
サイコデスナックル	斜めジャンプ中Ⓟ	立・空
サイコデスストライク	斜めジャンプ強Ⓟ	立・空
●通常技（キック系）		
ヘルニーキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
シャドーミドルキック	立ち中Ⓚ	立・屈
シャドーハイキック	立ち強Ⓚ	立・屈
デスレッグ	しゃがみ弱Ⓚ	屈
デスレッグ	しゃがみ中Ⓚ	屈
ホバーキック	しゃがみ強Ⓚ	屈
ニースタンプ	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・空
スピンブレイク	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・空
トマホークキック	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・空
ニースタンプ	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・空
スピンブレイク	斜めジャンプ中Ⓚ	立・空
トマホークキック	斜めジャンプ強Ⓚ	立・空
●[illegible]		
デッドリースルー	⬅か➡＋中か強Ⓟ	
サイコフォール	ジャンプ中⬆以外＋中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇＋Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬅↙⬇＋Ⓚ	[illegible]
●必殺技		
サイコショット	⬅タメ➡＋Ⓟ	立・屈・空
ダブルニープレス	⬅タメ➡＋Ⓚ	立・屈・空
ヘッドプレス	⬇タメ⬆＋Ⓚ	立・空
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟか⬇タメ⬆＋Ⓟ＋Ⓟ	—
ベガワープ	➡⬇↘か⬅⬇↙＋ⓅかⓀ(3つ同時押し)	
●スーパーコンボ		
サイコクラッシャー	⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ (オートモード時：弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し)	立・屈
ニープレスナイトメア	⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ (オートモード時：中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し)	立・屈

VEGA

THE ULTIMATE ARTS メインウェポンはサマーソルトスカルダイバー

サマーソルトスカルダイバーは予備動作こそ大きいものの、ガードさせれば反撃を受けにくい。これを使って敵を牽制しつつ、ゲージをタメていくのがベガのメイン戦法だ。

サマーソルトスカルダイバーを当てるときは敵の足元を狙うのが基本。たとえガードされてもこちらが先に動けるため、主導権を握りやすい。しかしこれだけだと回避されやすいので、いったん敵を飛び越えて背後から急襲するパターンも使うといいだろう。この攻撃を無敵必殺技で直接迎撃しようとする敵には、右で説明しているヘッドプレスを織りまぜていくようにしたい。

⬅➡サマーソルトスカルダイバーは読まれないようにすること。

ヘッドプレスも併用しよう

ヘッドプレスはサマーソルトスカルダイバーと違い、一瞬で敵の頭上に到達することができる。敵の飛び道具に対するカウンターとして使う場合は非常に有効だ。ジャンプ軌道こそ違うものの、予備動作だけはサマーソルトスカルダイバーと同じなので、迎撃しようと準備をしている敵のタイミングをずらすこともできる。弱・サイコショットのあとや、しゃがみ中Ⓚなどをキャンセルして出すといいだろう。ただし、方向キーによる操作を受けつけずホーミング性能も高くないため、空振りやすいのが欠点。

⬅⬆ヘッドプレス後は、一度敵から離れてから、サマーソルトスカルダイバーにいくといい。

THE ULTIMATE ARTS 投げかオリジナルコンボの2択を迫れ！

ゲージがタマりオリジナルコンボが使える状態になったら、接近戦を挑もう。リーチの長い立ち中Ⓚ&比較的スキの小さいしゃがみ中Ⓚで牽制しつつ、投げかオリジナルコンボの2択攻撃を狙っていくのだ。ジャンプ攻撃やしゃがみ弱Ⓚを当てたあと、サマーソルトスカルダイバー後などに、積極的に仕掛けていこう。また、敵の起き上がりに2択攻撃を狙うのも有効だ。なお、敵に跳びこまれた場合は、右下で説明している対空技で確実に迎撃すること。

⬆しゃがみ弱Ⓚをガードさせたあとは少し前進してから、投げかオリジナルコンボを仕掛けるといい。

⬆敵の起き上がりには前方ジャンプで跳びこみ、技を出さずに（出しても当てないのは可）着地→2択攻撃が強力。

対空技にはこれを使え！

敵が跳びこんできた場合は、早めのしゃがみ強Ⓟで対処しよう。垂直ジャンプ中Ⓚも、空中ガードされる可能性はあるものの有効。また、こちらも前方ジャンプして空中投げを狙うのも手だ。方向キーを↙に入力しながら強Ⓟボタンを押せば、敵が早めに攻撃を出してきた場合でも空中ガードになるので、リスクが小さい。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→強・ダブルニープレス×4→しゃがみ強Ⓟ→ヘッドプレス

上記のコンボはレベル3専用。レベル1はしゃがみ強Ⓚ→強・ダブルニー→しゃがみ強Ⓟ→ヘッドプレス、レベル2ならばしゃがみ強Ⓚ→強・ダブルニー×4がベストだ。しゃがみ強Ⓚを可能なかぎり早くキャンセルするのがコツ。

⬆しゃがみ強Ⓚで転倒させてからすばやく強・ダブルニー。

⬆強・ダブルニーが終了と同時につぎの強・ダブルニーを。

⬆強・ダブルニーを4回キメたら、しゃがみ強Ⓟを当て……。

⬆ヘッドプレス。ヘッドプレスは弱中強のいずれでもいい。

豪鬼

「ZERO2'」の豪鬼について

前作に当たる「ZERO」では圧倒的な強さを誇ったが、本作品では大幅な弱体化を強いられた。なかでも前後のスキが異常に大きい灼熱波動拳、射程距離の短い斬空波動拳は使いどころを間違えると、致命的なダメージを負いかねない。また、ほかのキャラクターに比べ、防御力と気絶耐久値が低いのも大きな痛手。無敵必殺技である豪昇龍拳をはじめ、多くの特殊技や必殺技を使いこなさなければ、連勝していくのは厳しいだろう。

PROFILE

身長	178センチ
体重	80キロ
3サイズ	バスト/118センチ ウエスト/84センチ ヒップ/86センチ
血液型	？型

技データ

[illegible]	コマンド	[illegible]
●通常技（パンチ系）		
ジャブ	立ち弱Ⓟ	立・屈
アッパー	立ち中Ⓟ	立・屈
正拳突き	立ち強Ⓟ	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ストレート	しゃがみ中Ⓟ	屈
突き上げアッパー	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ジャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・空
ストレート	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・空
ストレート	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・空
ジャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・空
ストレート	斜めジャンプ中Ⓟ	立・空
ストレート	斜めジャンプ強Ⓟ	立・空
●通常技（キック系）		
ローキック	立ち弱Ⓚ	立・屈
ねりちゃぎ	立ち中Ⓚ	立・屈
回し蹴り	立ち強Ⓚ	立・屈
キック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
くるぶしキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
回転足払い	しゃがみ強Ⓚ	屈
前蹴り	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・空
前蹴り	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・空
旋風脚	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・空
ひざ蹴り	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・空
跳び足刀	斜めジャンプ中Ⓚ	立・空
跳び足刀	斜めジャンプ強Ⓚ	立・空
●特殊技		
頭蓋破殺	➡＋中Ⓟ	立
旋風脚	➡＋中Ⓚ	立・屈・空
天魔空刃脚	前方ジャンプ中⬇要素＋中Ⓚ	立・空
●[illegible]		
背負い投げ	⬅か➡＋中か強Ⓟ	—
巴投げ	⬅か➡＋中Ⓚ	—
地獄車	⬅か➡＋強Ⓚ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中⬇↙⬅＋Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中⬇↙⬅＋Ⓚ	立・屈
●必殺技		
豪波動拳	⬇↘➡＋Ⓟ	立・屈・空
豪昇龍拳	➡⬇↘＋Ⓟ	立・屈
竜巻斬空脚	⬇↙⬅＋Ⓚ	立・屈・空
空中竜巻斬空脚	ジャンプ中に⬇↙⬅＋Ⓚ	立・屈・空
百鬼襲	⬇↘➡↗＋Ⓟ	—
百鬼豪斬	百鬼襲中追加入力なし	屈
百鬼豪衝	百鬼襲中Ⓟ	立・屈・空
百鬼豪尖	百鬼襲中Ⓚ	立・屈・空
百鬼豪砕	百鬼襲中（敵頭部付近）Ⓟ	—
百鬼豪墜	百鬼襲中（敵胸部付近）Ⓚ	—
斬空波動拳	ジャンプ中⬇↘➡＋Ⓟ	立・屈・空
灼熱波動拳	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ	立・屈・空
阿修羅閃空	➡⬇↘か⬅⬇↙＋ⓅかⓀ3つ同時押し	—
前方転身	⬇↙⬅＋Ⓟ	
●スーパーコンボ		
滅殺豪波動	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ （オートモード時：弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押し）	立・屈
滅殺豪昇龍	⬇↘➡⬇↘＋Ⓟ （オートモード時：中Ⓟ＋中Ⓚ同時押し）	立・屈
天魔豪斬空	ジャンプ中⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ	立・屈・空
瞬獄殺	弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ ※レベル3のみ使用可能	—

THE ULTIMATE ARTS 基本戦法はリュウ・ケン＋αでOK

豪鬼の持つ通常技と必殺技は、多少性能差はあるが、リュウやケンのものとほぼ同じ。基本戦略も彼ら同様に豪波動拳で牽制して敵の跳びこみを誘い、豪昇龍拳で迎撃するというものだ。

中間～近距離ではしゃがみ中か強Ⓚをキャンセルして豪波動拳を仕掛ける。灼熱波動拳は単発では使用せず、しゃがみ中Ⓚをキャンセルして強で撃つ。敵が少しでもスキを見せたら、前方ジャンプ⬇要素＋中Ⓚで近づき、接近戦を挑もう。

斬空波動拳の効果的な使いかた

前作から大幅に弱体化した斬空波動拳だが、乱発せずに要所要所で使っていけば、有効な武器になる。基本となるのは、前方ジャンプ頂点付近で強で出し、斬空波動拳をタテとして使用する方法。垂直ジャンプ弱・斬空波動拳で牽制するのも効果的だ。斬空波動拳はコマンド完成から発射までが遅いので、ジャンプの上昇途中にコマンドを入力しよう。

基本はしゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚ→豪波動拳。たまに強・灼熱波動拳を織りまぜてもいい。

敵が豪波動拳を警戒しているようなら、前方ジャンプ⬇要素＋中Ⓚで一気に接近するのも手だ。

跳びこみから使うときはスタート時くらいの間合いからジャンプしよう。近すぎると反撃を受けるぞ。

垂直ジャンプ弱・斬空波動拳をガードさせたら、しゃがみ中Ⓚや➡＋中Ⓚなどでたたみこめ。

THE ULTIMATE ARTS オリジナルコンボを確実に当てるには

連続技に組みこみにくいオリジナルコンボだが、豪鬼はしゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻斬空脚をヒットさせたあとにオリジナルコンボで追撃することができる。ただし、オリジナルコンボ発動後の攻撃は、空中コンボ能力を持つ技でなければ、敵に当たらないので、注意が必要だ。ベストのオリジナルコンボは［弱・豪昇龍拳→強・灼熱波動拳］のくり返し。難かしければ、最初の弱・豪昇龍拳を弱・竜巻斬空脚に変えてもいい。

コマンドを入力するタイミングがややシビアなものの、これをマスターすればゲージをムダ使いすることが格段に少なくなる。

まず、しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻斬空脚をキメよう。

着地したらすぐにオリジナルコンボを発動させる。

弱・豪昇龍拳→強・灼熱波動拳で追撃するのだ。

狙うポイントはここだ！

左の連続技は、レベル1でも敵の体力ゲージを半分近く奪う威力があるため、積極的に狙っていきたい。ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻斬空脚といった連続技や、しゃがみ弱Ⓚ→前方転身で背後に回りこんでから仕掛ける以外にも、下の連続写真で紹介しているようなキメかたがあるぞ。

敵を画面端でダウンさせたら、起き上がりに阿修羅閃空。敵の背後からしゃがみ強Ⓚをたたきこめ！

上の連係が読まれてきたら、阿修羅閃空後に前方転身を使って、再度敵のうしろ側に移動してもいい。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→［弱・豪昇龍拳→強・灼熱波動拳］×1～2→強・豪昇龍拳

レベル1は［］内の連続技を1回、レベル3は2回キメることができる。レベル2は最後の強・豪昇龍拳を省くといいだろう。灼熱波動拳のコマンドは前方転身と重複する部分があるため、暴発を防ぐためにも入力は正確に行なうこと。

➡⬇強Ⓚ↘弱Ⓟと入力すれば、弱・豪昇龍拳を早く出せる。

この時点で灼熱波動拳のコマンドを完成させておき……。

強・灼熱波動拳を撃ったら、再び弱・豪昇龍拳。

再度、強・灼熱波動拳を当て、強・豪昇龍拳でトドメだ。

ダン

「ZERO2」のダンについて

射程距離の短い我道拳、対空迎撃としてほとんど役に立たない晃龍拳など、使いづらい必殺技が目立つ。その反面、通常技には対空として有効なしゃがみ強Ⓟをはじめ、リーチが長い立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚなど牽制に使えるものもあり、どうにかほかのキャラクターに対抗するだけの技を持ち合わせているのが救い。ただ、スーパーコンボやオリジナルコンボなどを使った攻撃が強力なので、ここぞという場面で確実にキメられるようになれば勝率も上がるはずだ。

PROFILE

身長	177センチ
体重	74キロ
3サイズ	バスト/113センチ ウエスト/83センチ ヒップ/88センチ
血液型	O型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
掌底	立ち弱Ⓟ	立・屈
みぞおちパンチ	立ち中Ⓟ	立・屈
カチ割り手刀	立ち強Ⓟ	立・屈
しゃがみ掌底	しゃがみ弱Ⓟ	屈
しゃがみ掌底	しゃがみ中Ⓟ	屈
突き上げアッパー	しゃがみ強Ⓟ	屈
パワージャブ	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・空
ストレート	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・空
打ち降ろし手刀	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・空
パワージャブ	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・空
ストレート	斜めジャンプ中Ⓟ	立・空
打ち降ろし手刀	斜めジャンプ強Ⓟ	立・空
●通常技(キック系)		
ヒザ蹴り	立ち弱Ⓚ	立・屈
我道蹴り	立ち中Ⓚ	立・屈
超回し蹴り	立ち強Ⓚ	立・屈
くるぶしキック	しゃがみ弱Ⓚ	屈
くるぶしキック	しゃがみ中Ⓚ	屈
回転足払い	しゃがみ強Ⓚ	屈
サイドキック	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・空
飛び足刀	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・空
ナギナタ蹴り	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・空
サイドキック	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・空
跳び足刀	斜めジャンプ中Ⓚ	立・空
ナギナタ蹴り	斜めジャンプ強Ⓚ	立・空
●特殊技		
前転挑発	↓↘→+挑発	[illegible]
後転挑発	↓↙←+挑発	—
●投げ		
背負い投げ	←か→+中か強Ⓟ	—
●ZEROカウンター		
ⓅZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+Ⓟ	立・屈
ⓀZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+Ⓚ	立・屈
●必殺技		
我道拳	↓↘→+Ⓟ	[illegible]
晃龍拳	→↓↘+Ⓟ	立・屈
断空脚	↓↙←+Ⓚ	[illegible]
●スーパーコンボ		
震空我道拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+Ⓚ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	立・屈
晃龍烈火	↓↘→↓↘+Ⓚ	立・屈
挑発伝説	↓↘→↓↘→+挑発	—

DAN

THE ULTIMATE ARTS 通常技をフル活用せよ

必殺技に決定的な強さがないダンは、中間～近距離をキープしながら通常技を駆使して、敵がスキを見せたら跳びこみから連続技をキメていく……といった戦法しかとれないのが現実。各技の特徴を右写真で把握し、効率よくダメージを与えよう。

接近戦では、立ち弱Ⓚを使った牽制が主体。ヒット、ガードにかかわらず、しゃがみ中Ⓚ、立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚなどへ連係させ、敵が反撃しようとしたところをツブしていく。警戒してガードを固めるようになったら、投げを組みこむこと。

敵を転ばせたり、スキの大きな技を空振りさせた場合は、近距離ならめくりジャンプ中Ⓚ、中間～遠距離なら対空技をツブしやすいジャンプ弱Ⓚで跳びこむ。ヒットしたら、しゃがみ中Ⓚ→我道拳か中・断空脚へとつなげよう。ゲージがあるなら、しゃがみ中Ⓚ→震空我道拳か、レベル3晃龍烈火で大ダメージを与えることも可能だ。

しゃがみ強Ⓚは、敵の技の空振りに当てる。

立ち弱Ⓚは、歩きながら当てて、敵の様子を見る。

立ち中Ⓚは、牽制や遠距離からの跳びこみ対策に。

立ち強Ⓟは、立ち弱Ⓚからの連係に使うと効果的。

我道拳は、連係に使う程度にとどめておこう。

しゃがみ強Ⓟは対空攻撃として優れているぞ。

THE ULTIMATE ARTS ゲージをタメて一撃必殺！

通常の攻撃で体力をリードできないぶん、どうしてもオリジナルコンボやスーパーコンボにウエイトが置かれることになる。そのためにも、ふだんから効率よくゲージをタメるように心がけたい。

具体的には、中や強の通常技でゲージが増えることを利用して、出ぎわキャンセルで必殺技を出すようにする。そうすれば、キャンセルした通常技のぶんだけ多くゲージをタメることができるようになるのだ。たとえば、遠距離から撃たれた飛び道具はしゃがみ中Ⓟ→我道拳で相殺したり、敵との距離が離れていて安全そうなときにはしゃがみ強Ⓚ→弱・晃龍拳などを使ってこまめに稼いでおくといい。

ガードを固めている敵には、弱・断空脚→オリジナルコンボを使う。反撃しようとした敵を返り討ちにできるぞ。

オリジナルコンボで敵のスキを確実に狙おう。

弱・断空脚のあとは、レベル2震空我道拳も有効だ。

晃龍拳のヒミツ

各ラウンドの開始から23発目、それ以降は15発目の攻撃に晃龍拳を出すと、そのときだけ一瞬全身無敵になる。通常の晃龍拳とは異なり、キャラクターが光るのでわかるはずだ。技の回数には通常技、必殺技、スーパーコンボ、挑発も数えられるが、投げだけは技2発ぶんという特殊な計算になっている。ただし、実戦で狙って出すのは相当に難かしいぞ。

左の写真は通常の晃龍拳。無敵時間はまったくない。右は条件を満たしたときの晃龍拳。一瞬光るのだ。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→中・断空脚→弱・晃龍拳×3→強・断空脚

上記で紹介しているのはレベル3のオリジナルコンボ。これがレベル2だとしゃがみ強Ⓚ→強・断空脚→弱・晃龍拳→強・断空脚に、レベル1ならしゃがみ強Ⓚ→中・断空脚→強・晃龍拳になる。いずれも高い攻撃力が魅力だ。

との間合いでもいいから、しゃがみ強Ⓚをヒットさせる。

そのあとは、すかさず断空脚で追い打ちをかけよう。

晃龍拳を当てるときは、技の出ぎわを当てるようにする。

レベル3でキメた場合は、敵の体力を6割ほど奪えるぞ。

殺意の波動に目覚めた リュウ

『ZERO2'』の殺意の波動に目覚めたリュウについて

基本的な性能は、リュウとほぼ同じ。ただ、昇龍拳と（空中）竜巻旋風脚に空中コンボ能力が加わり、空中連続技はリュウよりも豊富になっている。また、殺意の波動に目覚めたことで、瞬獄殺をはじめ、阿修羅閃空、滅殺豪昇龍など、豪鬼の技の一部を使用することが可能。強いキャラクターではあるが、豪鬼同様防御力が低く、気絶しやすいという欠点もある。

PROFILE

リュウと同じ

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技（パンチ系）		
ジャブ	立ち弱P	立・屈
アッパー	立ち中P	立・屈
正拳突き	立ち強P	立・屈
ジャブ	しゃがみ弱P	屈
ストレート	しゃがみ中P	屈
突き上げアッパー	しゃがみ強P	屈
ジャブ	垂直ジャンプ弱P	立・空
ストレート	垂直ジャンプ中P	立・空
ストレート	垂直ジャンプ強P	立・空
ジャブ	斜めジャンプ弱P	立・空
すくい突き	斜めジャンプ中P	立・空
ストレート	斜めジャンプ強P	立・空
●通常技（キック系）		
ローキック	立ち弱K	立・屈
ねりちゃぎ	立ち中K	立・屈
回し蹴り	立ち強K	立・屈
キック	しゃがみ弱K	屈
くるぶしキック	しゃがみ中K	屈
回転足払い	しゃがみ強K	屈
前蹴り	垂直ジャンプ弱K	立・空
前蹴り	垂直ジャンプ中K	立・空
旋風脚	垂直ジャンプ強K	立・空
ひざ蹴り	斜めジャンプ弱K	立・空
跳び足刀	斜めジャンプ中K	立・空
跳び足刀	斜めジャンプ強K	立・空
特殊技		
鎖骨割り	→+中P	立
旋風脚	→+中K	立・屈・空
[illegible]		
背負い投げ	←か→+中か強P	—
巴投げ	←か→+中か強K	—
●ZEROカウンター		
PZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+P	立・屈
KZEROカウンター	ガード硬直中←↙↓+K	立・屈
●必殺技		
波動拳	↓↘→+P	立・屈・空
昇龍拳	→↓↘+P	立・屈
竜巻旋風脚	↓↙←+K	立・屈・空
空中竜巻旋風脚	ジャンプ中↓↙←+K	立・屈
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P	立・屈・空
阿修羅閃空	→↓↘か←↓↙+PかK3つ同時押し	—
波動の構え	↓↘→ [illegible]	—
●スーパーコンボ		
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P	立・屈
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K	立・屈
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+K	立・屈
瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P	—
	※レベル3のみ使用可能	

THE ULTIMATE ARTS 阿修羅閃空を活用しよう

リュウ同様の戦法でも十分闘えるが、防御力が低いため、接近戦ではリュウよりもリスクが大きい。むしろ、阿修羅閃空を利用した遠距離戦のほうが有効といえるだろう。

遠距離では波動拳や灼熱波動拳を使って、敵を牽制しよう。飛び道具を持っているキャラクターには真空波動拳でカウンターを狙ってもいい。

敵の跳びこみは、昇龍拳で確実に迎撃すること。ただし、昇龍拳は攻撃範囲が狭く、遠目の間合いから跳びこまれた場合は、空振りしてしまうことが多い。そんな場合は無理に迎撃しようとせず、阿修羅閃空で敵との距離を離してもいい。

敵との間合いを離して、波動拳で牽制する。

敵が強引に接近してきたら阿修羅閃空で脱出すべし。

阿修羅閃空で敵の2択攻撃を回避

阿修羅閃空は敵との間合いを離すだけでない。見切りにくい攻撃などを回避する手段としても有効だ。とくに効果を発揮するのが、ジャンプ攻撃のあとやこちらの起き上がりに、投げかオリジナルコンボの2択攻撃を仕掛けられたとき。通常ならば無敵必殺技などで反撃するしかないが、阿修羅閃空を使えばローリスクでよけることができるうえ、敵のゲージをムダに消費させることも可能だ。

敵が2択攻撃を仕掛けてきそうならば、迷わず阿修羅閃空を出そう。移動距離が長いⓅ版がいい。

阿修羅閃空の無敵時間で敵のオリジナルコンボを回避。このあとは、こちらのペースに持ちこもう。

THE ULTIMATE ARTS 殺意の波動に目覚めたリュウならではの連続技をマスターせよ！

中か強・昇龍拳が多段ヒットすること、昇龍拳と竜巻旋風脚に空中コンボ能力が付加されたことにより、このキャラクターならではの連続技が可能になった。ここでは、実戦で有効な連続技を紹介しよう。

まず、しゃがみ強Ⓟ→強・昇龍拳。殺意の波動に目覚めたリュウの昇龍拳は攻撃が出るのが速く、連続技に組みこみやすい。竜巻旋風脚をヒットさせたあとは昇龍拳で追い打ちできる。2ヒットする中・昇龍拳で追撃するといいだろう。敵のちょっとしたスキにはしゃがみ強Ⓚ→強・竜巻旋風脚が有効だ。

強・昇龍拳は、リュウよりも攻撃が早く当たるので、連続技に組みこみやすい。

竜巻旋風脚を使った連続技も強力

敵が牽制技などを空振りしたスキには、出るのが速いしゃがみ強Ⓚ→強・竜巻旋風脚をキメよう。

跳びこみ攻撃がヒットした場合は、しゃがみ弱Ⓚ→弱・竜巻旋風脚→中・昇龍拳（滅殺豪昇龍）がベスト。

実戦で役立つオリジナルコンボ しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻旋風脚→中・昇龍拳×2→弱・竜巻旋風脚→強・昇龍拳

オリジナルコンボ中は昇龍拳がすべて1ヒット技になるため、結果的にリュウと同じオリジナルコンボしか使うことができない。なお、上記のコンボはレベル3専用。レベル1～2はリュウのものを代用するといいだろう。

しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻旋風脚。着地したらすぐに……。

中・昇龍拳×2。コマンド入力は迅速に行なうこと。

中・昇龍拳後は再び弱・竜巻旋風脚をキメる。

最後は強・昇龍拳。できるだけ引きつけてから出すこと。

キャミィ

「ZERO2」のキャミィについて

すばやい動きや敵の遠近によって変化する通常技などが特徴。しかし、ほかにこれといった長所がないために、敵の動きに対してカウンターを狙っていくという地道な闘いしか展開できないのが難点。敵をダウンさせたあとにどう攻めるかが重要なポイントだ。

PROFILE

身長	164センチ
体重	46キロ
3サイズ	バスト/86センチ ウエスト/57センチ ヒップ/88センチ
血液型	B型

技データ

技名	コマンド	ガード方向
●通常技(パンチ系)		
エルボーアッパー	(敵近距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
リフトアッパー	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
スイングナックル	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
フーリガンジャブ	(敵遠距離時)立ち弱Ⓟ	立・屈
フーリガンストレート	(〃)立ち中Ⓟ	立・屈
リバースラリアット	(〃)立ち強Ⓟ	立・屈
ラピッドファイア	しゃがみ弱Ⓟ	屈
ライトグレネード	しゃがみ中Ⓟ	屈
トーピドーシェル	しゃがみ強Ⓟ	立・屈
ダガーショット	垂直ジャンプ弱Ⓟ	立・空
アームブレード	垂直ジャンプ中Ⓟ	立・空
フィストボム	垂直ジャンプ強Ⓟ	立・空
ダガーショット	斜めジャンプ弱Ⓟ	立・空
アームブレード	斜めジャンプ中Ⓟ	立・空
フィストボム	斜めジャンプ強Ⓟ	立・空
●通常技(キック系)		
ニーショック	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
マイティレッグ	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
アサルトシェル	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
フーリガンキック	(敵近距離時)立ち弱Ⓚ	立・屈
トゥースマッシュ	(〃)立ち中Ⓚ	立・屈
スティールランサー	(〃)立ち強Ⓚ	立・屈
スタンレイピア	しゃがみ弱Ⓚ	屈
トゥーバズソー	しゃがみ中Ⓚ	屈
グランドスイープ	しゃがみ強Ⓚ	屈
パワーデトネイター	垂直ジャンプ弱Ⓚ	立・空
スナイピングヒール	垂直ジャンプ中Ⓚ	立・空
クリティカルストライク	垂直ジャンプ強Ⓚ	立・空
パワーデトネイター	斜めジャンプ弱Ⓚ	立・空
スナイピングヒール	斜めジャンプ中Ⓚ	立・空
クリティカルストライク	斜めジャンプ強Ⓚ	立・空
[illegible]		
フーリガンスープレックス	←か→+強Ⓟ	—
フランケンシュタイナー	←か→+強Ⓚ	—
フライングネックハント	ジャンプ中↑以外+中か強Ⓟ	—
エアフランケンシュタイナー	ジャンプ中↑以外+中か強Ⓚ	—
●必殺技		
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ	立・屈
キャノンドリル	↓↘→+Ⓚ	立・屈
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+Ⓟ	立・屈
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗+Ⓟ	
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション中追加入力なし	屈
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション中(敵頭部付近)Ⓚ	
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション中(敵胸部付近)Ⓚ	
●スーパーコンボ		
サイコストリーク	←タメ→←→+Ⓟ (オートモード時:弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押し)	立・屈
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+Ⓚ (オートモード時:中Ⓟ+中Ⓚ同時押し)	屈

THE ULTIMATE ARTS 接近戦で優位に立とう

強力な通常技を多数持っているため、近距離で闘いたい。基本はしゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚなどによる牽制。リーチが長く、敵の足払いをツブしやすい遠距離立ち強Ⓚを織りまぜたり、しゃがみ中Ⓚをわざと空振りして反撃を誘い、そこをしゃがみ強Ⓚで狙ったりすれば、敵を翻弄できるぞ。敵が地上戦での不利を跳びこみで打開しようとしたら、キャノンスパイクで迎撃しよう。

通常技に比べると、必殺技はガードされるとスキが大きいものばかり。やみくもに狙わずに、きちんと使いどころを把握しておこう。

キャノンドリルは、一見近距離戦に向いている技に思えるが、ガードされたときのスキが大きいために使いづらい。そのまま出すよりも、連続技に組みこんでいくようにしよう。

敵がガードを固めているようなら、奇襲として強・フーリガンコンビネーションを組みこんでもいいが、迎撃されやすいので多用は禁物だ。そのほかの必殺技については、右の写真を参照してほしい。

しゃがみ中Ⓚは牽制に最適。反撃を誘うならこの技で。

遠距離立ち中Ⓚは敵のジャンプを未然にツブすときに使え。

アクセルスピンナックルは、飛び道具をよけるときに使う。

しゃがみ中Ⓚをガードさせたあとの距離で出すと効果的。

しゃがみ中Ⓟは、キャンセルして連続技に組みこもう。

敵の跳びこみにはキャノンスパイク。引きつけて出そう。

THE ULTIMATE ARTS ゲージの使いどころを把握せよ

ふだんは通常技を主体に闘うために大きなダメージを与えられないが、連続技、オリジナルコンボは非常に強力。ここでは、これらを使うポイントを解説していこう。

ジャンプ攻撃がヒットしたときは、迷わずしゃがみ中Ⓟ→スピンドライブスマッシャーにつなげよう。スピンドライブスマッシャーのかわりにサイコストリークを出してもいいが、タメ方向が変化するめくりジャンプ弱Ⓚから狙いにくいのがネックだ。

オリジナルコンボは下の写真を参照のこと。

サイコストリークの使い道

代表的なのは、遠距離にいる敵が出した飛び道具にカウンターで仕掛ける方法。敵の飛び道具を打ち消しながら、一方的に攻撃することができるぞ。サイコクラッシャーは突進スピードが速いので、お互いが画面端にいるような距離で狙えるのも強みだ。敵が中間距離で牽制技を出しているようなら、そこにカウンターで出すのも悪くない。ただし、空振りすると確実に反撃を食らうことを覚えておこう。

ゲージがタマっているときに攻められたら、ZEROカウンターを狙ってもいい。

敵が近くでダウンしている場合は、めくりジャンプ弱Ⓚで起き上がりを攻める。

飛び道具にカウンターで仕掛けるのが、最も有効かつ安全な使いかただ。

ガードされても敵との間合いが大きく離れるので、反撃は受けにくい。

実戦で役立つオリジナルコンボ

しゃがみ強Ⓚ→中･キャノンスパイク×2→強･アクセルスピンナックル×2→強･キャノンスパイク

レベル3専用。最初のしゃがみ強Ⓚ→中・キャノンスパイクは、➡⬇強Ⓚ→⬊＋中Ⓟ、と入力するとキメやすい。レベル1ならしゃがみ強Ⓚ→キャノンスパイク×2、レベル2ならしゃがみ強Ⓚ→キャノンスパイク×4を使おう。

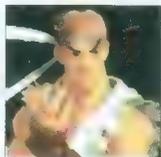
しゃがみ強Ⓚは、かなり近距離でないと当てづらい。

敵が浮き上がった直後に中・キャノンスパイク×2をキメる。

しゃがんで敵の落下を待ち、強・アクセルスピンナックル×2。

攻撃力の高い強・キャノンスパイクでフィニッシュ。

「エクストラプレーヤー」とは?

エクストラプレーヤー(以下、EX)とは、「ストIIダッシュ」を再現したキャラクターだ。よって、通常のキャラクターにある空中ガード、ダウン回避、投げ受け身、挑発、スーパーコンボ、ZEROカウンター、オリジナルコンボが使用できない。また、当時のキャラクターを再現しているため、技の種類や、その攻撃範囲及び攻撃力、スキの大小などが「ストIIダッシュ」に準じた設定になっているのだ。

エクストラプレーヤー リュウ

使用コマンド

カーソルをリュウに合わせて、スタートボタンを1回押して選択する。

リュウとの相違点

頼れる特殊技が使用不可

EXリュウは、立ち強Ⓟを近距離で出すとアッパーが出る。また、立ち中Ⓟで正拳突きが出るほか、斜めジャンプ中Ⓟが、ジャンプ強Ⓟと同じポーズの技が出るようになっている。必殺技は、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚(以下、竜巻)の3つ。波動拳と竜巻は、リュウと同じ性能だ。昇龍拳は、強のみ2ヒットするようになっている。ただし、1ヒット目は当たってもダウンさせることができないので、確実に2ヒットさせせないと、まず反撃を受けることになる。リュウで使えた各種特殊技(➡+中Ⓟ、➡+中Ⓚ)は使用不可能だが、かわりに同時押しスペシャルという技が使えるようになっているぞ。

↑EXリュウの強・昇龍拳。地上の敵には、1ヒット目を当ててもダウンを奪えない。

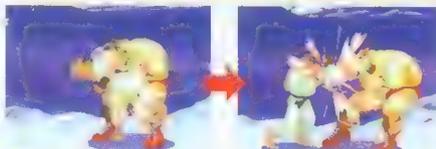
↑EXリュウのみ、画面内に波動拳が残っていても、つぎの波動拳を撃つことが可能。

●同時押しスペシャル(立ち)

しゃがみ弱Ⓚのあと、立ち弱Ⓚ+強Ⓟ同時押し

↑↗「ストIIダッシュ」のテクニックを再現した技。しゃがみ弱Ⓚのあとのアッパーは、攻撃力は高いが、敵ののけぞり時間は弱攻撃と同じ。キャンセルして必殺技も出せる。

●同時押しスペシャル(しゃがみ)

立ち弱Ⓚのあと、しゃがみ弱Ⓚ+強Ⓟ同時押し

↑↗立ち弱Ⓚのあとの入力は一瞬遅らせるのがポイント。ちなみに、こちらのアッパーは敵ののけぞり時間が強攻撃と同じで、立ちのものよりも攻撃力が高い。

THE ULTIMATE ARTS 慎重に攻めて、確実な防御を心がけよう

基本的には、波動拳を使って敵を牽制して、跳びこんできた敵を弱・昇龍拳で迎撃する戦法を取る。このあたりはリュウとまったく同じ。

接近戦では、しゃがみ中Ⓚと強Ⓚをメインに使って攻める。しゃがみ中Ⓚか強Ⓚ→波動拳は欠かせない連係だが、敵に体力をリードされている場合は離されがちになるので、しゃがみ強Ⓚ→弱・竜巻→しゃがみ強Ⓚ……といった連係で前に出ながら攻めよう。敵のガードが固い場合は、弱・竜巻の着地後に投げを狙ってみるといいだろう。

リュウと違い、しゃがみ弱Ⓚ×2が連続技にならないので、起き上がりを攻めるときは、同時押しスペシャル(立ち)で代用すること。この技を当てて、強・竜巻を入れたほうがダメージは大きいぞ。

↑しゃがみ強Ⓚをガードさせて……。

↑キャンセル弱・竜巻で接近する。

↑着地後、投げか昇龍拳で攻撃だ。

↑同時押しスペシャルから波動拳につなごう

エクストラプレーヤー ケン

使用コマンド

カーソルをケンに合わせて、スタートボタンを1回押しして選択する。

ケンとの相違点

昇龍拳が横に伸びる！

空中投げ、しゃがみガードを崩す➡+中Ⓚ、奇襲技の前方転身が使えなくなっている。つまりケンで使えた奇襲攻撃のパターンは使用不可というわけだ。しかし、立ち強Ⓟが近距離で出すとアッパーに変化することや、立ち中Ⓟで正拳突きが出ることを除けば、ケンとまったく同じ技が使える。波動拳はケンと変わらないが、昇龍拳と竜巻旋風脚の性能が変わっているぞ。

竜巻旋風脚は、技の出始めの膝が当たらないようになっている。

昇龍拳が横に大きく伸びる。強・昇龍拳なら、敵がこれくらい遠いところでジャンプしていても当てることが可能。ただしヒット数は3から2に減っている。

●同時押しスペシャル（立ち）

しゃがみ弱Ⓚのあと、立ち弱Ⓚ+強Ⓟ同時押し

ケンにもある技で、EXリュウの技と同じように、敵ののけぞり時間が弱と同じになっている。ここから強・昇龍拳につなぐこともできるぞ。

●同時押しスペシャル（しゃがみ）

立ち弱Ⓚのあと、しゃがみ弱Ⓚ+強Ⓟ同時押し

こちらの同時押しスペシャルは、ケンにはない技だ。アッパーののけぞり時間は強攻撃と同じだが、敵が大きく吹き飛んでしまうため、昇龍拳につなぐことはできない。

THE ULTIMATE ARTS 敵を画面端に追いこめば、勝ったも同然!!

ケンにあった特殊技の➡+中Ⓚや前方転身がない以外通常技に大きな変化はない。ケンと同じように、立ち強Ⓚ、立ち中Ⓚを駆使して攻めることになる。ちなみに、EXケンにしかない立ち中Ⓟの正拳突きは、敵の攻撃をツブしやすいうえに攻撃前後のスキが小さい。この技も牽制に使って敵を少しずつ画面端に追いこもう。

波動拳はケンと同じように射出速度が遅いぶん、射出後のスキは小さい。しゃがみ中Ⓚや強Ⓚをキャンセルして出すだけでなく、単発で波動拳を撃って、跳ばせて迎撃、といった戦法も有効だ。

画面端では、波動拳で敵を跳ばせて、昇龍拳で迎撃する戦法がオーソドックスだがとても強い。通常技で地道に攻撃し、敵を画面端に追いこんだらこのパターンで攻撃だ。

Ⓚ投げからの連係

EXケンは、ケンのように敵のガード方向を揺さぶる技がないため、ワンチャンスで、できるだけ敵の体力を減らしておく必要がある。そのためにも投げはつねにⓀ投げを使おう。投げ自体のダメージはⓅ投げよりも低いが、敵が近くでダウンするため、起き上がりを攻めやすい。Ⓚ投げから下の写真の連続技がキマれば、大ダメージを与えられるぞ。

中Ⓚか強Ⓚ投げをキメたあとは、めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・昇龍拳の連続技でラッシュをかける。

エクストラプレーヤー

春麗

使用コマンド

カーソルを春麗に合わせて、スタートボタンを2回押しして選択する。

春麗との相違点

空中投げの実用度がアップ！

飛び道具の気功拳、無敵必殺技の天昇脚は『ストⅡダッシュ』以降に加わった技なので使うことはできない。旋円蹴が残っているものの、⬇タメ⬆＋Ⓚにコマンドが変更されているため、地上で攻めながら使用するのが難かしい。このように大幅な弱体化が目立つEX春麗だが、空中投げは春麗よりも投げ間合いが広くなっているのだ。敵が跳びこんできたときなどは、積極的に狙おう。

遠距離立ち強Ⓚの回し蹴りは、技の動作が遅いため利用価値が低い。

空中投げの投げ間合いが春麗より、わずかに広い。そのため「敵が跳びこんできたら、こちらもすぐに前方ジャンプして空中投げ」という戦法がやりやすくなっている。

●旋円蹴

⬇タメ⬆＋Ⓚ

コマンドが変更されただけで、技の性能は春麗のものとまったく同じ。しかし、⬇に方向キーを入れて、しかもタメなければならないので、実戦で即座に出すのは難かしい。ジャンプ攻撃からの連係でタメ時間を稼いで出せば、それほどスキを見せることなく使える。

●鶴脚落

敵の近くで➡＋強Ⓚ

春麗は↘＋強Ⓚと入力すればどこでも出せたが、EX春麗は敵に接近しないと出ないようになっている。春麗のように、この技のあと天昇脚と投げの2択を迫ることができないうえ、ガードされると反撃は必至。残念ながら、この技の利用価値はないに等しい。

THE ULTIMATE ARTS 強化されたしゃがみ強Ⓚを活かすのだ

しゃがみ中Ⓚで敵を牽制しつつ、技の空振りに合わせてしゃがみ強Ⓚで反撃。また、しゃがみ中Ⓚを当て、投げにいくと見せかけてしゃがみ強Ⓚと、しつこく敵をダウンさせるのがEX春麗の闘いかた。しゃがみ中Ⓚと強Ⓚを敵に読まれないように出して、敵を画面端に追いこもう。しゃがみ強Ⓚで敵をダウンさせると、遠くに吹き飛ぶので起き上がりを攻めることはできないが、そのぶん早く敵を画面端に追いこむことができるぞ。画面端では、立ち中Ⓟを攻撃の要にして攻める。立ち中Ⓟはリーチは短いものの、攻撃前後のスキが小さいため、投げとしゃがみ強Ⓚの2択が読まれにくいのだ。立ち中Ⓟ→1歩前進して立ち中Ⓟと使えば、敵は投げを警戒するようになるため、しゃがみ強Ⓚがキマりやすくなるぞ。

画面端で敵をダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ中Ⓚかジャンプ直後の⬇＋中Ⓚの2択攻撃を仕掛ける。春麗の⬇＋中Ⓚはしゃがみガードできたが、EX春麗の場合は、通常のジャンプ攻撃と同様しゃがみガード不能になっているのだ。

敵が跳びこんできたときは、近距離の場合は春麗と同じ、近距離立ち強ⓀでOK。中間距離からの跳びこみに対しては、空中投げを狙おう。

敵を画面端に追いこんだら、立ち中Ⓟで攻めよう。この技から、投げかしゃがみ強Ⓚの2択攻撃で攻めたてる。ちなみに、立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚは連続技になるぞ。

敵をダウンさせたあとは、しゃがみ中Ⓚか強Ⓚと前方ジャンプ直後の2＋中Ⓚで2択攻撃を仕掛ける。敵がダウンしているあいだに密着しておくのがポイントだ。

エクストラプレーヤー
ダルシム

使用コマンド
カーソルをダルシムに合わせて、スタートボタンを1回押して選択する

ダルシムとの相違点

敵との間合いによって通常技が変わる

EXダルシムは、ダルシムと異なり、敵との間合いで通常技が変化するようになっている。このため、対空迎撃に最適な通常技を自在に出すことができなくなり、その結果敵に攻めこまれやすくなってしまった。必殺技は、ヨガフレイムとヨガファイアのふたつ。ヨガフレイムは性能に変化はないが、コマンドが変更され、ヨガファイアは、射程距離に制限がなくなっている。

敵との距離によって自動的に通常技が変化するので、間合いがとても重要だ。

ヨガファイアは距離の制限がなくなり、弱を敵に当てた場合でもダウンするようになっている。技の使いわけができないぶん、この技を有効に使う必要があるのだ。

●ヨガフレイム

←↙↓↘→＋P

コマンドが→↘↓↙←＋Pから←↙↓↘→＋Pと、まったく逆に変更されている。技の性質はダルシムと同じで、空中ガードも可能。敵にヒットもしくはガードさせれば、すぐに行動可能となるが、外したときは相変わらず大きなスキが生じてしまう。

●ドリルキック

ジャンプ中に↓要素＋強K

ダルシムのように弱中強による変化はなく、降下する角度は、ダルシムの中と同じになっている。低空でも出せるところが唯一の利点!?

THE ULTIMATE ARTS　やはり基本は遠距離戦!

上で紹介したような変更点があるとは言え、基本戦法はダルシムのそれと変わらない。ここでは復習の意味も含めて、もう一度、間合い別の基本戦法について紹介していこう。

●遠距離

ダルシムが最も闘いやすいのが、この遠距離だ。目安としては、だいたい遠距離立ち強Pがギリギリ当たるくらいの距離。ふだんは、この間合いから遠距離立ち強Pや強K、ヨガファイアなどで牽制し、敵を近寄らせないように闘おう。

●中間距離

試合開始時以上、遠距離未満の距離。この間合いでは遠距離立ち強Pや強Kに加え、遠距離立ち弱K、中P、中K、しゃがみ強Pなども使って、やはり敵を近づかせないようにして闘う。とくに遠距離立ち弱Kは、攻撃前後のスキが小さく、使いやすい。また、しゃがみ強Pは立ちガード不能技なので、こちらも足止めとしては十分な効果が期待できるぞ。

●近距離

下の連続写真を参照のこと。

敵がこのくらいの距離まで近づいてきたら、遠距離立ち弱K、中P、中K、しゃがみ強Pなどで攻撃。

遠距離立ち中Pが届かない間合いになったら、遠距離立ち強Pや強Kに切り替えて攻撃を続行しよう。

敵に近距離まで近寄られてしまった場合は、後方ジャンプ直後に↓要素＋強Kを出そう。そこから……。

しゃがみ中K→強・ヨガファイアの連係で間合いを離す。強・ヨガファイアはヨガフレイムでも代用可。

エクストラプレーヤー ザンギエフ

使用コマンド

カーソルをザンギエフに合わせて、スタートボタンを1回押して選択する。

ザンギエフとの相違点

スクリューパイルドライバーが大幅にパワーアップ!

EXザンギエフの利点は、やはりスクリューが格段に使いやすくなっていることだろう。投げ間合いはザンギエフの弱・スクリューと同じで、与えるダメージは強のもの。つまり、ザンギエフのスクリューの長所のみを合わせた性能になっているのだ。また、投げ失敗モーションがなく、敵を投げられない状況(敵が投げ間合いの外にいるなど)でコマンドを完成させたとしても、通常技が出るだけ。この点もスクリューの使いやすさの向上に貢献している。少々残念なのは、特殊技である↘+中Ⓚと↘+強Ⓚが削除されてしまったこと。とくに↘+強Ⓚは、リーチが長いうえにダウンも奪えるという強力な技だったので、これが使えなくなってしまったのは大きな痛手だ。上記以外では、ジャンプ攻撃に多少の違いが見られる。しかし、使い勝手にはほとんど差はないので、こちらはそれほど気にしなくてもさほど影響はないはずだ。

↑↗敵との間合いがこれだけ離れていても、スクリューをキメることができる。ちなみにコマンドを入力するときのボタンは弱Ⓟがオススメ。与えるダメージは強・スクリューと変わらないうえ、たとえ失敗して通常技が暴発しても弱攻撃なので、それほど致命的なスキにはならないのだ。

↑↗細かい点ではあるが、ダブルラリアットの胴体部分の無敵が技終了時まで続くようになっている。このため、ザンギエフにありがちだった「ダブルラリアットの終わりぎわに飛び道具を重ねられると食らってしまう」という現象はなくなった。これもEXザンギエフのメリットのひとつ。

THE ULTIMATE ARTS ボタン離しスクリューでローリスク・ハイリターン

必殺技、スーパーコンボは、ボタンを押したときだけでなく、ボタンを離したときも入力を受けつけてくれる。敵の攻撃をガードしたときや、弱か中攻撃からスクリューで投げるときに、↙←↖↑↗→↘↓↙と方向キーを回してから、ボタンを離して入力を完了させれば、投げられる状況ではスクリューがキマり、投げられない状況ではガードをすることができる。敵の攻撃をガードした瞬間や、敵に攻撃を当てたときにボタンをあらかじめ押しておくとやりやすいぞ。

ちなみに、押しておくボタンを2～3つにして順番に離していけば、スクリューのコマンドが瞬時に2～3回入力されたことになり、成功率がそれだけアップする。スクリューの投げ失敗モーションがない、EXザンギエフならではのテクニックだ。

←敵に攻撃をヒットもしくはガードさせたら、そのボタンを押しっぱなしにしてコマンドを入力する。

←攻撃を当てたあとにスクリューで投げるときは、しゃがみ中Ⓚがいい。しゃがみ中Ⓚのあとにザンギエフが行動可能になるまでの時間を体で覚えて、入力するのがコツだ。そんなに難かしくはないぞ

ボタンを離す(スクリュー入力)

敵が無敵必殺技を出した場合 / 敵がガードを固めていた場合

↑敵が無敵必殺技やスーパーコンボを使った場合はガードになる。ただし、投げ系の必殺技やスーパーコンボで反撃されるとアウト。

↑敵がガードを固めていた場合はスクリューがキマるぞ。ベストのタイミングで入力できれば、ジャンプで回避されることはまずない。

エクストラプレーヤー
サガット

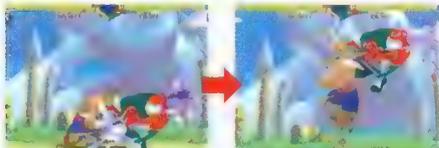
使用コマンド
カーソルをサガットに合わせて、スタートボタンを1回押して選択する。

サガットとの相違点

サガットよりもパワーアップ?

EXサガットは通常技に大きな変更がある。まず、挙げられるのが、立ち弱Ⓚと立ち中Ⓚが2ヒット技になったこと。敵と密着していれば必ず2ヒットするうえ、立ち弱Ⓚの1ヒット目は必殺技キャンセル可能。立ち弱Ⓚ（1ヒット目）をキャンセルしての必殺技は、いずれも連続技として成立するので、接近時は強力な武器になるだろう。また、しゃがみ弱Ⓚがしゃがみ中Ⓚ&強Ⓚと同じグラフィックになり、ジャンプ攻撃はⓅを押してもⓀと同じ技が出るようになっている。必殺技では、タイガークラッシュのコマンドが➡⬇↘+Ⓚから⬇↘➡↗+Ⓚに変更されている。性能面での変化はないが、コマンドの関係上、下タイガーが暴発しやすくなっているので、入力の際は注意すること。上タイガーと下タイガーは、どちらも射出前後のスキが小さくなり、反撃を受けにくくなった。

●タイガークラッシュ
⬇↘➡↗+Ⓚ

Ⓒコマンドが変更されただけで、技の性能はサガットと同じ。サガット攻略（P.125参照）で紹介している「ガードをまどわせる連係」は、弱・タイガーブロウからなら可能だ。着地後のスキも小さいぞ。

ⒶⒷタイガーブロウは弱中強を問わず、総ヒット数が1に統一された。攻撃力は強が最も高く、弱が低い。技の出ぎわと終わりぎわ、どちらを当ててもダメージは同じだ。

ⒶⒷ立ち弱Ⓚ(1ヒット目)→下タイガーは、ヒットすれば連続技、ガードされてもスキはないというオトクな連係。接近戦では積極的に使っていこう。

THE ULTIMATE ARTS 下タイガーでガンガン押しまくれ!

EXサガットのタイガーショットは上下ともに攻撃前後のスキが小さく、中間〜遠距離時の牽制技としては絶大な効果を発揮する。この技で敵を追いつめ、跳びこんできたら間合いに応じた対空技で迎撃する、というのがEXサガットの基本戦法だ。

牽制には通常、下タイガーを使用する。これだけでも十分敵を追いつめることは可能だが、より効果的に攻めたいなら、ときおり上タイガーも交えるといい。上タイガーは弾が高い位置を飛んでいくので、よほどうまいタイミングでないかぎり、前方ジャンプで跳び越えることは困難。つまり、敵の不意の跳びこみを未然に防ぐことができるわけだ。

自分が行動可能な状態で首尾よく敵を跳びこませることができたら、つぎは対空技の出番。敵が遠距離から跳びこんできた場合は立ち強Ⓚ、中間距離から跳びこんできた場合は中か強・タイガーブロウで迎撃しよう。また、ありがちな状況として覚えておいてほしいのが、遠距離から弱・下タイガーを敵にガードさせたときの直後の行動だ。この場合は間髪入れずに強・下タイガーを撃ちこむのがベスト。単純によけにくいうえ、敵が跳びこんできたときは、ほぼ確実に立ち強Ⓚでの迎撃が間に合うぞ。

ⒶⒷ弱・下タイガーで牽制し、跳びこんできたら立ち強Ⓚで迎撃というのが遠距離時の基本。弱・下タイガーを撃ったあと少しだけ前進するのが、うまく迎撃するコツ。

ⒶⒷタイガーブロウで対空迎撃を行なうときは、必ず中か強で。弱は攻撃態勢に移行するまでが遅く、敵を引きつけすぎると写真のように地上ガードされてしまう。

エクストラプレーヤー

ベガ

使用コマンド

カーソルをベガに合わせて、スタートボタンを1回押しして選択する

ベガとの相違点

通常技が接近戦向けに！

とくに目立つのは、立ち状態でのⓀ技がすべてEXベガの立ち中Ⓚと同じグラフィックになったこと。弱→中→強の順で攻撃後のスキが大きくなっていくが、見た目どおりリーチは長い。試合中はこれらを状況に応じて使いわけ、敵の行動を封じていこう（下項参照）。必殺技では、サイコショットがなくなり、サマーソルトスカルダイバーがヘッドプレスのあとにしか出せなくなった。また、通常必殺技になったサイコクラッシャーには無敵時間がなく、ダメージも低め。ダブルニープレス（以下、ダブルニー）は攻撃後のスキが小さくなったかわりに、ヒットさせてもダウンを奪えなくなっている。立ち強Ⓚの変化にともない、ダブルニーを連続技に組みこめなくなったのは痛い変更点だ。

サイコクラッシャー

⬅タメ➡＋Ⓟ

ベガのスーパーコンボだがEXベガは通常の必殺技として使用することができる。ただし、無敵時間はなく、ダメージも抑えられているので使い勝手はイマイチ。着地時のスキが大きいのもネックだ。

弱攻撃のわりにはリーチが長い立ち弱Ⓚ。立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟから連打キャンセルでこの技につなぐことができる。また、必殺技キャンセルも可能なので、ここからダブルニーなどにつないで攻めたてていくといいだろう。

ダブルニーは攻撃後のスキが小さくなり、反撃を受けにくくなった。ヒットさせてもダウンを奪えなくなったという変更点はあるが、これも続けてラッシュをかけられると考えれば……。総合的にはパワーアップしているか？

THE ULTIMATE ARTS 立ちⓀの使いかたと跳びこみ連続技が勝利のカギ

必殺技主体で攻めるベガに対し、EXベガは地上通常技による牽制と不意を突いての跳びこみ連続技がメインとなる。ここでは、それぞれを実行する際のポイントについて、くわしく解説していこう。

地上戦では、つねに近距離（試合開始時よりも少し近いくらいの距離）を維持して闘うのがコツ。この距離から、立ち弱Ⓚ、中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚなどで牽制し、敵がスキを見せたら、すかさず立ち強Ⓚをたたきこむというのが、地上戦の基本行動だ。立ち強Ⓚは攻撃前後のスキが大きいため、多用できる技ではないが、攻撃力が高く、敵を気絶させやすいという特性を持っている。この技を要所でキメられるようになれば、自然と勝率もアップするはずだ。

跳びこみ連続技を狙う場合は、めくりヒットも狙える前方ジャンプ中Ⓚがオススメ。前方ジャンプ中Ⓚがガードされた場合はしゃがみ弱Ⓟ→投げの連係で、ヒットした場合はしゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚの連続技でダメージを与えていく。立ち弱Ⓚのあとはキャンセルダブルニーでラッシュを継続するのがセオリーだが、下の連続写真のようにめくりヒットを狙って、再び跳びこむ戦法も有効だ。この戦法を知らない相手には積極的に狙っていける。

大技のスキには迷わず立ち強Ⓚで攻撃。ほとんどのキャラクターは、この技を3発当てるだけで気絶させることができる。ただし、あまり攻撃の間隔が開いてしまうと×。

立ち弱Ⓚの先端をヒットもしくはガードさせたあとは、ちょうど前方ジャンプ中Ⓚで敵をめくれる間合いになっている。この間合いになったら、すかさず跳びこもう。

拳を極めし者

真・豪鬼

出現コマンド

カーソルを豪鬼に合わせて、スタートボタンを5回押しして選択する。

豪鬼との相違点

すべての技が豪鬼よりも強力！

基本的にすべての技のスキが豪鬼のものより小さくなっている。最大の違いは、斬空波動拳。豪鬼の斬空波動拳は弾発射までに多少の予備動作があるが、真・豪鬼にはそれがないうえ、1回のコマンド入力で2発の弾を同時発射できるのだ。瞬獄殺も移動スピードが阿修羅閃空なみに速く、お互いが画面端にいる状態でも敵をつかんでしまうほど攻撃範囲が広い。豪波動拳、灼熱波動拳も攻撃前後のスキが豪鬼より遥かに小さく、反撃を受けにくくなっている。前者は地上通常技をキャンセルして出せば、どこからでも連続技として成立するし、さらにヒット時はダウンを奪える。後者も密着状態かつ中か強攻撃からなら連続技として成立するので、近距離戦では強力な武器になるだろう。欠点として挙げられるのは、ほかのキャラクターに比べ、防御力が低いこと(同じ技でも食らうダメージが大きくなる)と気絶しやすいこと。だが、後者に関しては右の連続写真で紹介しているような特性があるため、実質的な欠点は前者のみだ。

真・豪鬼は斬空波動拳が1回のコマンドで2発出る。この技を出しているだけで、ほとんどのキャラクターはなにもできなくなるはず。

真・豪鬼は、立ち強Ⓟを必殺技でキャンセルすることができる。間合いが近ければ、立ち強Ⓟ→強・灼熱波動拳も連続技になるぞ。

全キャラクター中、最も気絶しやすいという特徴を持つ真・豪鬼。だが、コレを欠点と決めつけるのは早計。真・豪鬼が気絶している時間は一瞬なので、起き上がりを攻められても写真のように反撃することが可能なのだ。

THE ULTIMATE ARTS 魅せて、しかも勝てる闘いかたはコレだ！

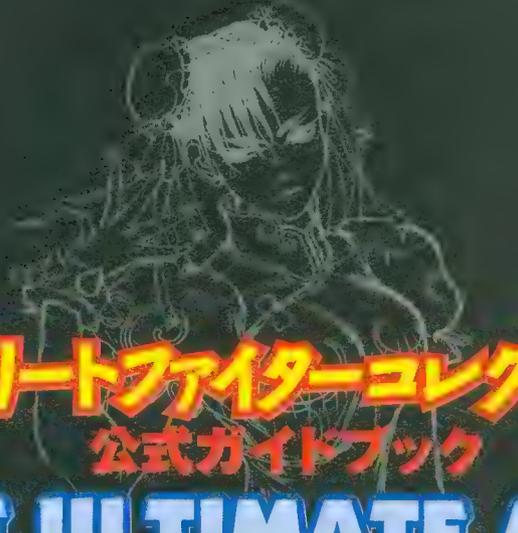
いかに隠しキャラクターとは言え、真・豪鬼はあまりにも強すぎる観がある。とくに強力なのが、必殺技の斬空波動拳。敵キャラクターによって有効度に違いはあるが、ほとんど場合、この技を連発しているだけで楽に勝つことができてしまうのだ。だが、この戦法をくり返しているだけでは自分も対戦相手もいつかは飽きてしまうハズ。ここではそんな状態になるのを避けるため、あえて斬空波動拳に頼らない闘いかたについて解説していこう。

まず、基本的に斬空波動拳は後述のオリジナルコンボ中以外では使わない。通常は「豪波動拳で牽制し、敵が跳びこんできたら豪昇龍拳で迎撃する」という跳ばせて落とす戦法をメインに闘っていこう。

跳びこみは前方ジャンプ⬇要素＋中Ⓚで行なう。この技をヒットもしくはガードさせたあとは間髪入れずに、しゃがみ中Ⓚ→豪波動拳の連係で攻めたてるか、阿修羅閃空(➡⬇⬊＋Ⓚ3つ同時押し版)で背後に回りこみ、上記の連係を仕掛ける戦法が有効だ。

以上の行動でゲージがレベル1でもタマったら、積極的にオリジナルコンボを狙っていこう。オススメは、ジャンプ直後の弱・斬空波動拳連発(4発くらいが限界)というオリジナルコンボ。一見ふざけているように見えるが、ヒットすれば驚くほどの大ダメージを与えることができるのだ。

ジャンプ直後にオリジナルコンボを発動させ、弱・斬空波動拳を連発する。また、着地後はオリジナルコンボの効果で自動的に前進するので、敵が斬空波動拳を食らっていれば、接近してからの豪昇龍拳が連続でつながるぞ。

中間～遠距離から強・豪波動拳を連発し、ときおり阿修羅閃空を使って敵の背後から攻撃するという戦法もおもしろい。ウケ狙いの戦法に見えるが、敵にとっては動きが読みにくく、非常に闘いづらいのだ。

ストリートファイターコレクション
公式ガイドブック
THE ULTIMATE ARTS

1998年2月12日初版発行

発行人	[illegible]元秀樹
編集人	浜村弘一
副編集人	野田稔
編集長	田原誠司
編集長代理	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
進行管理	高橋敦子
製作購買	鎌倉計子

制作　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111

発行　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区平野町3-1-3

発売元　株式会社アスペクト
〒160-0023　東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5F
電話03-3299-1493

執筆・構成	[illegible]文(スタジオベントスタッフ)
	八巻将之(スタジオベントスタッフ)
	太刀川政男(プロスペック)
編集協力	古俣升雄
	山崎英樹
	永田正月
	田村匡章
	森健生
	林紘二
	大枝東樹
	古澤むてき
編集	青木宏行(ファミ通書籍編集部)
デザイン	安田稔(安田デザイン制作所)
デザイン監修・装丁	山田康幸(ファミ通書籍編集部)
印刷	大日本印刷

ISBN4-89366-940-0
●1199997

プレイステーションメモリーカードケース用

ストリートファイターコレクション

メモリーカード用

SS バックアップメモリーカートリッジ用
拡張RAMカートリッジ用
4M拡張RAMカートリッジ用

ステッカー

STREET FIGHTER COLLECTION

ストリートファイターコレクション

プレイステーションメモリカード用

サターンカートリッジ用

ISBN4-89366-940-0
C0076 ¥1100E
9784893669407
アスペクト
定価 本体1100円+税
1920076011009